
大众软件
Popsoft
DAZHONG RUANJIAN
图像溶合工具
电脑多媒体浅谈(二)
凯兰迪亚传奇III
杀人月
银河英雄传说III
1995年
11
第四期
(总第4期)
FX1
South
Lines

致　读　者

《大众软件》作为一本科普杂志，主要面对办公室的电脑操作员、家庭电脑的拥有者、电脑的初学者和酷爱软件的游戏迷。它的主要特点是集应用、娱乐为一体，重点在实用性。我们对软件的介绍将以成组的形式，其目的有三：一是供读者选择；二是便于读者扬长避短；三是开阔视野，提高全民的电脑应用水平。

从 1996 年 1 月起，本刊将改为大十六开，页码增至 80 页，印刷成本增加一倍，而定价仅上调 25%。鉴于上述原因，明年每期的印数将只能满足邮局或读者服务部的订户及少量的零售用户。如果您喜欢《大众软件》，最好尽快到全国各地邮局或读者服务部订阅。

您想精通实用软件吗？

《大众软件》将做您得力的助手。

您爱玩电脑游戏吗？

Popsoft 将与您结成朋友。

大众软件月刊
Popsoft
1995年11月第四期
（总第4期）

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　长：边晓春
副社长：高庆生　刘贯和（常务）
主　编：孙月湘
副主编：徐国成
责任编辑：李　鹏
广告部：张友利　陆明　吴向荣
彩页制作：北京浩日德信息技术有限公司
印　刷：解放军报印刷厂
刊　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
出版日期：1995年11月6日
发　行：北京报刊发行局
订　阅：全国各地邮局
邮发代号：82-726
广告许可证：京工商广临字134号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局66号信箱
电　话：(010)5266244、5266245
传　真：(010)5266329
社　址：北京崇文门西大街4号楼8门
零售价：4.80元

软盘目录
（第四期）

· 部分图像溶合软件
· 全部DOS小工具
· 第二期软盘补充
· 部分游戏图片

注：参见32页



应用篇

专题综述

实用知识

百花园

问诊台

导购指南

次

娱乐篇

下期要目

- 图形工具软件集锦(四)
  ——图像压缩工具
- 神示录
- 信长之野望
  ——天翔记
- 幽浮系列

上期要目

- 图形工具软件集锦(三)
  ——抓图工具
- 仙剑奇侠传
- 鬼屋魔影Ⅲ
- 失落的伊甸

欢迎投稿

《大众软件》的各个栏目都欢迎广大读者、作者来稿。稿件一旦录用，稿酬优厚，同时，还能获得一张可以参加抽奖活动的 20 型纪念券，有关纪念券的使用方法详见本刊创刊号上第 33 页的说明。作者应文风正派，不能抄袭、剽窃他人作品。征稿的详细要求请见本期第 30 页的《征稿启事》。

'95中国计算机世界展览会

迦楼罗

金秋十月，'95中国计算机世界展览会(China Computerworld Exp & Networking China 95)在北京国际展览中心隆重开幕。大会从10月10日至14日共举办五天，参观人数达20多万人次。由于同时还有航空展和皮革展，所以展览中心门前车水马龙，一度造成交通堵塞。此次大展占用20000平米的展厅，分670多个展台，共有海内外近200家著名计算机厂商摆起擂台，各显神通。本刊首次参加了这种空前规模的盛会，展台前购买杂志和配套软盘的人群络驿不绝，九六年订阅工作应接不暇。

这次展览分为三大部分：①主体展区凭门票便可进入，是国内外各公司的展台。②在报告厅有30余场高层次的技术讲座，IBM、CA、AMD、3COM等公司就市场发展、新产品优点、网络技术等方面作了重要报告。③还有一部分就是在主厅二楼网络馆所举办的Networking China 95网络展。较特殊的是进入网络馆必须要有相关行业的工作证或名片，使许多参观者望洋兴叹，责怨主办者的不公。其实网络馆内多为面向大中型企业的高科技产品，一般用户进入定会大失所望。这次的网络展可以称为真正的网络展，清华大学为大展建立了一个叫作TSINGNET DEMO AREA的综合演示网，不仅供现场参观者操作，而且还可以在馆外由Chinanet接入，进行"电子参观"。在TSINGNET中提供了演示、信息查询等服务，还可以进入清华大学校园网得到WWW的超文本服务。NOVELL、火星人电信、D-LINK等公司纷纷在其中各展所长。

要说本大会的重头戏还是各厂商推出的新产品，大多在市面上还未见到，比如在120MHZ PENTIUM以上机种所必须用的EDO内存(防溢出内存)，但在展览会上的售价高出同级普通内存800元之多，当真是"高新技术"。还有其它许多新型软、硬件产品。下面讲一讲其中几个展台的内容。

Apple Computer International Corp.
苹果电脑国际有限公司

苹果电脑公司创建于1976年，它对电脑进行多媒体化的设计还早于IBM-PC机。但由于其技术未对外公开，所以败给IBM-PC及其兼容机。但近年，苹果公司借新一代CPU POWER PC的威力所生产的POWER MACINTOSH电脑，无论在多媒体化还是在专业图形处理上都超过了IBM-PC。又因为苹果公司终于公开其技术，许多其它公司生产其兼容机，所以大有吞并传统IBM-PC市场之势。

此次大展，苹果公司以低于PENTIUM电脑的价格推出了面对中国家庭的以POWER PC CPU为核心之王子电脑(MACINTOSH PERFORMA)系列中高档微机。由于其易用性、简单的中文介面、完善的购机服务、即插即用的高技术优势……太多太多的优点，所以未必不能战胜IBM-PC机。

除了家用电脑系列，基于68LC40系列的MACINTOSH LC电脑、众多的亚笔记本、服务器、打印机、显示器及其它外设也相当引人注目。带有一片486DX2/66的POWER MACINTOSH 6100 DOS兼容卡也终于得见其芳容。借助于这块卡可在MACINTOSH机上运行DOS和WINDOWS下的众多软件，达到与IBM-PC兼容的目的。

除了硬件外，苹果公司亦推出了基于MACINTOSH的中文、英文、日文出版和报表等软件。还有就是SYSTEM 7.5了，其卓越的内置增强功能将发挥苹果电脑的威力。在WINDOWS下常用的一套播放MOV电影的软件——QUICK TIME其实是移植于SYSTEM。在SYSTEM 7.5中提供了它的虚拟现实版(QUICK TIME U/R)，可以做出类似土星《VR战士》的效果。

NEC (HongKong) Corporation
日本电气香港有限公司

NEC 日本电气香港有限公司创立于 1984 年，多年来其业务已扩展至北京、上海等地。此次参展，NEC 的主要产品是 POWER MATE 系列微机、NEC UNIX 工作站及高品质的 NEC 显示器等。在打印机方面，除了 SSCOLOR3000 真彩打印机等价格昂贵的品种外，还有一款面向个人的 PINWRITER P2000 24 针打印机。这种打印机自带字库，相当于 AR-3200 和 LQ-1600K，而售价只有 1480 元，是不是让人垂涎？

比较奇怪的是 NEC 的王牌 PC-98 系列并未亮相。笔者的一台 PC-9801 没有键盘，本希望能在这次大展上配一个，但 NEC 的服务人员一句："未进入过中国市场。"将笔者打倒在地(玩笑)。

Siemens Nixdorr Informations Systems AG
西门子利多富信息系统股份公司

西门子利多富信息系统股份公司是欧洲最大的信息技术供应商，也就是德国西门子电脑公司。关于它的名字还有一段趣事。在 10 月 9 日大展的记者招待会上，西门子利多富的代表认为主持人报的公司名称不准确便用一个笑话来纠正：有一个客户打电话来说，"请问这是西门子吗？我找利多富经理讲话。"西门子利多富此次参展还有一个"壮举"，所发资料袋的宽度超过长度，各项的"性能"全部比微软的大。用他们的资料袋，只有将别家的放进"里面"，决无办法把他们的袋子套进别家的袋子(商人也真会想)。

西门子利多富的展品除了各类 PC 机、小型机、银行票据打印机外，还有许许多多的网络产品。其 PCD-5T 的双 PENTIUM 微机价格相对较低。

Digital Equipment China Inc.
DEC 电脑中国有限公司

DEC 电脑中国有限公司是美国 DEC 公司在中国注册的全资子公司。DEC 此次参展除了 Digital 系列微机和服务器外，还有就是 Alpha 系列 CPU。Alpha CPU 是第一块全 64 位 RISC 芯片(Power PC 和 PENTIUM 还只是准 64 位)。从最早的 21064 到 21164A (275MHZ)和 21164(300MHZ)，其时钟主频高得令人目眩，第三代的 21164 更是计算机史上第一次超过每秒 10 亿次指令处理能力的商业化CPU。近日《电子与电脑》等杂志所登的优秀微机排行，DEC 高居榜首，可见其实力之强。

IBM CHINA CO.,LTD.
IBM 中国公司

IBM 即美国国际商用机器公司的英文缩写，是世界最大的信息工业跨国公司，其产品包括微机、网络适配卡、芯片、网络控制器、系统软件等。这个蓝色巨人在展览会上并未展出其赖以成名的 IBM-PC 个人电脑，而是在网络馆大力宣传其网络产品。当然，其新一代 32 位微机操作系统 OS/2 3.0 WARP 也被放到了展台上。在 WINDOWS 95 的强力攻势下，OS/2 是否能站住脚呢？结果恐怕不太乐观，但在网络应用上，OS/2 也许可以和 WINDOWS 95 一争长短。

AMD 公司

AMD 公司成立于 1969 年，是美国第四大 IC 供应商。这次它展出的热点是其新一代产品：ENHANCED AM486(增强型 AMD CPU)。这块芯片的 100MHZ 产品可以与 PENTIUM 60 相抗衡。而 ENHANCED AM486 DX4/120 的各项性能全部超过了 PENTIUM 75，而价格才 1100 元(PENTIUM 75 售价 1600 元，CYRIX 的 5X86 也要 1300 元)。ENHANCED 的 AMD CPU 与过去普通的 AMD CPU 相比较，主要是将内置的 8K 写通(WRITE-THROUGH)缓存改为 16K 写回(WRITE-BACK)缓存，还有就是改良了节能的部份。但 ENHANCED AM486 DX4/120 在某些 PCI 主板上不能工作(100 没事)，这个弱点要到其下一个版本(133MHZ)才会改正。而且 AMD 技术人员还说，AMD 的 3.3V CPU 要在 3.45V 下运行才能得到更好的发挥。

看来 486 还未走上末路，以主频对抗 PENTIUM 的超标量技术，至少兼容性会好一些。AMD 还发布消息说其下一代相当于 PENTIUM 的 CPU——K5 将于明年初发售，而今年底将先发售可用于 486 的 K86 CPU[相当于 CYRIX 的 5X86(M1-SC)或 INTEL 的 PENTIUM OVERDRIVE]。

TEXAS INSTRUMENTS HONGKONG LTD.
美国德州仪器(香港)公司

此次大展不知何故 INTEL 没有参加，但 CPU 市场并未沉默，除了前文所说的 AMD 外，TI(德州仪器)也在中国崭露头角。TI 此次推出的 TI486DX2 系列 3.45V CPU 有 66 和 80 两款，同时还有采用表面焊接工艺的 TI 配套主板。这次 TI 的策略似乎是价格战，486DX2/66 只售 250 元，较 CYRIX 的 486DX2/66 还

便宜40元。不知这款产品能否在中国站住脚。

DATA EXPERT
台湾联讯公司

联讯公司以生产主板和显示卡为主。此次联讯展示的主板除了8049和8449两款常见的PCI主板外，还有8449的ALL IN ONE版。此主板不仅集成了多功能卡的功能，还含有显示、解压甚至声音的功能，号称真正的多媒体主板。还有一款不常见的产品是可以支持PENTIUM 150 MHZ的8551主板。此板除支持EDO内存和即插即用外，还使用了不同于一般主板写回式二级缓存的管道多发式同步二级缓存(PIPELINE BURST SRAM)，据说系统性能可提高30%以上。

最近用软件回放VCD被炒得火热，联讯的868/968系列显示卡也就畅销起来。笔者就自己在使用868的过程中遇到的问题向联讯提出了质疑，得到的回答是在ET3或DOS/V下有更新错误，甚至不支持REAL MAGIC的解压卡。但比起其它的显示卡来，联讯868还是笔者的最爱，当然如果能买得起NOMBER NINE或MGA的卡，那又另当别论了。

CREATIVE TECHNOLOGY LTD.
新加坡创新科技有限公司

新加坡创新科技有限公司是总部设在新加坡的全球最大的电脑多媒体产品及外设开发商、制造商和供应商。自从1992年至今，创新在中国大陆设立的分公司——北京创通多媒体电脑有限公司，一直致力于在中国推广其多媒体产品。95年以来，创新科技将其多媒体产品从说明书、驱动盘到所赠光盘全部汉化进入中国市场，价格也从过去的偏高下降至可以接受的水平。

此次大展上创新又为支持WINDOWS 95而推出了所有产品的PNP版(PLUG AND PLAY——即插即用)。除此之外，还有一种新产品出炉：SOUND BLASTER 32。这块卡可通过SOUNDFONT技术升级至SOUND BLASTER AWE 32，而价格只1500元，是个人用户一个不错的选择。台湾创巨(同为创新子公司)开发的WAVE BLASTER Ⅱ型卡也终于上市了(笔者为想将自己的SB AWE 32 ASP升至PCM音源等它已足等了一年)。还有就是CREATIVE DIGITAL EDGE CDR个人光盘写入机和PHONE BLASTER。各位可能只知创新在多媒体界的威名，其实它在通信领域也很有成绩。PHONE BLASTER就是一块14.4K BPS的通讯卡，除了可以传送数据外，由于集成了SB16的功能还可进行双工通话，是一块不可多得的“多功能卡”。

MICROSOFT INC.
微软公司

一进展览会的大门，就会发现一条长长的人龙，尽头就是微软的资料领取处。一片清亮透彻的“蓝天白云”，这就是微软此次为配合WINDOWS 95而设计的展区风格。此次大展微软共投入50万美元，租用了近400平米的展面，是大展最大的展台。微软提供的产品以WINDOWS 95打头阵，还包括WINDOWS NT、PROJECT、中文WINDOWS 3.2、EXCEL 5.0等多个老牌产品。微软还提供了二十多台微机，供参观者一睹WINDOWS 95的风采。值得一提的是有几台装的是WINDOWS NT，这可是一般用户所见不到的。可惜WINDOWS 95的中文版要到明年第一季度才发行，让人等得好心焦。不过笔者最盼望的是WINDOWS 95的日文版，因为英文的WINDOWS 95无法与现有的DOS/V相兼容。

新天地电子信息技术研究所

新天地隶属方正集团，创立于1992年。此次展览，它是国内区最大展台(近260平米)。除了《中文之星——天汇汉字双平台》等软件外，新天地为配合WINDOWS 95而推出了《中文之星2.0+》。这个产品除了用于WINDOWS 95外也可用于WINDOWS 3.X。2.0+不仅保留了原来2.0的所有功能，更加入了诸如全屏幕整句动态翻译等用户盼望已久的功能。但它和《四通利方4.2》谁强谁弱？来日方长见分晓吧。

北京清华松岗电脑信息有限公司

不要以为这次大展没有娱乐的份，清华松岗这次一下拿出了四十几款游戏。著名的《极速天龙》、《生化悍将》、《星舰迷航记》、《超级卡曼契》、《诺瓦风暴》、《银河飞将Ⅱ》都可在这儿见到，新近才发行的《永恒之门中文版》、《卧龙传中文版》、《游牧民族》、《最长的一日》、《太空鲁宾逊中文版》、《吸血鬼》等不多见的游戏也都有了。虽然它们价格较贵，但精美的中文说明书和完善的售后服务是不是让您动心呢？

另外，此次参展的还有SUN、威宝、PFU、山东中创、台湾伦飞、美国IDG(国际数据集团)等诸多公司，这里就不一一列述。96年咱们再见吧！

迎接 BrainShare China'95

迦楼罗

1995 年 11 月 1 日至 3 日，首届 BrainShare China'95 将在北京中国大饭店举行。BrainShare 是 NOVELL 的服务标志，它于十几年前创于美国，如今已成为美国、欧洲、日本和澳大利亚网络计算会议的主导者。今年已有近万名计算机专家参加了在世界各地举行的 BrainShare，而 BrainShare China'95 将会把它推向一个新的高潮。参加首届 BrainShare China'95 大会将直接了解有关网络计算的最新技术、分享系统开发、技术支持和系统集成专家的思想。介时中国电子工业部曲维枝副部长，NOVELL 公司董事长、总裁兼首席执行官 Bob・Frdnk 和中国区执行总裁 Jim・King 也会有重要发言。

美国 NOVELL 公司从 1983 年将其业务重点转向网络技术后迅速壮大。现在 NOVELL 公司在全球拥有 9000 名以上的雇员，并在全球的网络技术领域占据主导地位。在过去的三年中，NOVELL 为了对抗微软和 IBM 对它的冲击，先后兼并了 WORDPERFECT 公司、BORLAND 的 QUOTTRO PRO 公司和 UNIX 系统实验室(UNIX SYSTEM LABORATORIES)，使它一跃成为世界第三大计算机软件公司。在 1994 年财政重组后，NOVELL 公司销售总额达到 20 亿美元。

NOVELL 公司的目标是在任何时候、任何地点都可以用网络系统把人与人、人与信息联系起来，使人们对信息资源的存取变成日常生活中的重要组成部分。NOVELL 网是由 NOVELL 公司开发的一种高性能的局域网络系统。NETWARE 和 UNIXWARE 是其技术的核心部分，亦是当今最为广泛的网络操作系统。该网络不仅支持 MS-DOS、WINDOWS 3. X、OS/2、UNIX，更支持 WINDOWS NT、WINDOWS 95 甚至 MAC-OS，为多种异形机种的连网提供了便利。NOVELL 还是最早进入中国几个网络公司之一，在中国拥有广泛的用户。更重要的是 NOVELL 公司积极推广产品的汉化工作，其中 NETWARE 3. 12、UNIXWARE 1. 1 及 WORD PERFECT 6. 0 FOR WINDOWS 都已有了中文版。它的稳定性、安全保密性、资源共享性和与汉字兼容性在众多网络产品中都首屈一指。

此次 BrainShare China'95 计有 20 个 NOVELL 公司的技术人员所主持的重要讲座，涉及网络应用发展、集成和技术支持等方面的多项技术。下面介绍其中的部分讲座：

NOVELL 的 *HOST CONNECTIRITY OPTIONS*（主机联接选件）

该讲座概述把 NETWARE 4. 1 并入企业网。企业网是支持 IBM 主机以及 UNIX 和 NETWARE 服务的同类网络。

NOVELL EMBEDDED SYSTEMS TECHNOLOGY (NEST)

NEST 即嵌入系统技术，可以将办公设备、智能电话、保密系统并入，做到使网络遍布全球。

NETWORK 和 *PERFECT* 的最新版本

PERFECT OFFICE 将与 NETWORK 的 NETWARE 相集成，做到管理、协作、共享资源、NEST 等功能。

NETWARE CHIENTS

这个技术是实现多个桌面操作系统互连的客户技术。它将提供 DOS、WINDOWS 3. X、WINDOWS NT、OS/2 和 MACINTOSH 的 SYSTEM 用户可用的 NETWARE 方案。

介绍 *UNIX* 的连接

这个讲座介绍的是 NOVELL 的 NFS SERVICES、LAN WORKPLACE、NETWARE/IP 和 UNIXWARE 产品及其相关技术和商业需要。

深入探讨 *NETWARE、CONNECT*

从技术上讲述了一些环境中如何设置和调试 NETWARE CONNECT，包括 FAX/MODEM 工具、WINDOWS 工具以及一些设置技巧。

NOVELL 的 *TCP/IP* 技术

自从 1986 年 NOVELL 推出第一个商业版的 TCP/IP FOR DOS 以来，NOVELL 一直是 TCP/IP FOR DOS 和 TCP/IP FOR WINDOWS 系统的主要供应商。本讲座将讨论从 NETWARE 服务器运行 DOS、WINDOWS 3. X 和 WINDOWS 95 环境下 NETWARE 的 32 位 TCP/IP 协议的一些特性。

专题综述

计算机多媒体浅谈(二)

——如何为个人电脑选购和顺利安装声卡

一 兵

声卡大概是人们认识多媒体系统中最早的也是最具代表性的配件。它在声音方面出色的表现,使其曾一度成为个人电脑多媒体的代名词。

我们讨论的范围

世界许多著名的公司都已研究出了许多知名的和功能卓越的声卡。这一事实,您只需要找一个声音配置全的GAME,运行它的SETUP等设置文件一望可知,诸如什么ADLIB、ROLAND、SOUND BLASTER等等。它们有的相互兼容,有的部分兼容,而大多数则风马牛不相及。笔者刚接触声卡时,不完全统计已不下百余种,大有头晕之感。然而当今世界上在声卡业一如IBM在计算机业中成为骄子的,当然是CREATIVE TECHNOLOGY LTD.——新加坡的创新公司。由于它较早占有市场;由于它全球的经销商策略;由于它不断完善的设计;由于它相对低廉的价格;更由于它几乎包括了从声霸卡到视霸卡的多媒体全系列的产品、规格、型号叹谓观止,而且几乎所有的软硬件生产商在涉及声卡的驱动问题时,都会为SOUND BLASTER留一席之地。所以仅在大陆,CREATIVE系列或与之兼容的声卡就占了九成以上的市场。声霸卡和与之兼容的声卡(SOUND BLASTER & COMPATIBLE)是我们今天讨论的主题。

澄清一个事实

"SOUND BLASTER"是新加坡CREATIVE LABS注册商标,它的中文名字翻译为"声霸卡",而并非所有的声卡都是"声霸卡"。就象"JEEP"一样,它的中文名字翻译为"吉普",而商标权归吉普车有限公司,并非外型与之相似的客货车都是"吉普车"。而现在,由于声霸卡的普及,人们早已把声卡或与声霸卡兼容的声卡统统称为"声霸卡"了。但在电脑业,人们把不是IBM生产的但与之兼容的个人计算机叫兼容机。所以在这里,我们还是称声霸卡的兼容产品为兼容卡或统称为声卡。

IBM-PC的微机,由于先天的设计不足,所以只能以PC的小喇叭发音。而MACINTOSH的微机本身就配有声控图像管理硬件,所以MACINTOSH的多媒体技术较IBM-PC早得多,也成熟得多。于是,加拿大发行了一块叫ADLIB的音效卡。这块八位的小卡终于让PC机发出了音乐(没有音效)。同时,新加坡创新公司也发行了一块叫GAME BLASTER的卡,但由于性能上相差很远,所以并未流行起来。时隔不久,创新开发的声霸卡(SOUND BLASTER)终于面市了。这块卡不仅有了音乐功能,还包含了音效部分(人语等等)。这块卡奠定了现代声卡的基础,从此所有其它公司的声卡都多少与它相兼容。

声卡的分类

由于声卡的种类、型号太多,所以如果不分类的话,对于选择声卡的人来说几乎是无从下手了。

按兼容性分类

从前面的讨论不难看出,以声霸卡为中心,按兼容性分类(也可以称按驱动程序分类),我们可以分成三大类,即声霸卡、与声霸卡不兼容的声卡、与声霸卡兼容的声卡,考虑到普遍性和实用性,笔者建议大家选购声卡时还是选择SOUND BLASTER & COMPATIBLE。

由于数据位的不同,声卡按性能分,可分为8位、16位,位数越大性能越好。8位声卡是8位采样,8位的单声道输出,声音单调。还有一种准十六位卡,是8位采样,双8位输出,即不是真正意义上的立体声,而只是把采样的一个声道复制成两个声道,效果好一些。16位卡(又称真16位卡)才是真正的立体声输出,16位采样,16位输出(每一组采样仍是8位),其性能价格比最优,型号众多,兼容卡也最多。还有一个概念,即声道:SOUND BLASTER AWE 32是32个声道,32

声道的声卡处理速度要比普通 20 声道的 16 位卡快得多，音色也好，加上 WAVE BLASTER 甚至能达到 64 个声道，只是不用专门的设备测试或不用发烧级音响来听的话（只是用一般的多媒体音箱），笔者的耳朵就听不出与 16 位卡的明显区别。所以如果不是搞专门的 MIDI 设计或对音响专业发烧的话，用一般的 16 位卡已经足够了。

按主芯片分类

声卡上的主芯片正如主板上的 CPU 一样，是个指挥中心，它的好坏直接影响声卡的输出性能。目前市场上声卡的种类繁多，外型、功能也形形色色。笔者曾一度产生这样的疑问，这么多的厂家去开发不同的但又都与声霸卡兼容的卡，有这个必要吗?经过一段时间的仔细观察，我发现，虽然这众多的声卡，无论从外包装还是驱动程序都不尽相同，但是主芯片运用最多的只有三种，即 CREATIVE、ANALOG DEVICES(AD)和 ES688。无论它们什么样的包装，什么样的名称，自称什么样的性能，几乎都采用这三种主芯片（还有一种是美国的 SIGMA 公司出的 WINSOUND 16 声卡，它采用的是 WINBOND 主芯片）。笔者曾见过至少有五种卡（有的在市场上流通，有的只是在电脑杂志上看见的广告），别说主芯片，连卡都一模一样，只是在卡上打的生产厂家的名称换了，有的干脆在主芯片上贴一张不干胶解决问题。所以笔者认为，这琳琅满目的声卡世界，只有几家大的生产厂家在生产，而其它一些贸易公司把这种 OEM 产品贴上自己的商标，便大张旗鼓地宣传开来，使多媒体声卡市场呈现“繁荣”景象。

当然，声卡上光有主芯片还不够，它的辅助芯片也是决定声卡性能的参考条件。所谓辅助芯片，就是立体声合成器（STEREO SYNTHESIZER），知名的如 YAMAHA 芯片，还有一些是不知名的兼容厂家出的，芯片上连厂家的标记都没有。由于 YAMAHA 在电子音乐方面的杰出表现，笔者认为没有理由不信任它。但是，带有 YAMAHA 辅助芯片的声卡价格相对会高一点（几十元人民币），因为 YAMAHA 芯片比兼容芯片要贵几个美金。

按功能分类

声卡的后面有一排插孔，不外乎几个功能：麦克风输入（MIC IN）、线输入（LINE IN）、线输出（LINE OUT）、音箱输出（SPEAKER OUT）、音量调节（VOLUME CONTROL）和游戏杆接口（GAME PORT）。其中音量调节有的卡在硬件上没有，而是在软件上进行设置（当然硬件上有音量调节的声卡，软件上也能够设置音量大小）。所以按功能分类，可分为硬件调音量和软件调音量。CREATIVE 的 SOUND BLASTER 系列，都是软件调音量的，有人说这是“更高层次”的，比硬件调音要好，但不能因此而抹杀了硬件调音量的方便性。笔者认为关于这个问题还是“仁者见仁，智者见智”吧。

声卡的比较

这里指的声卡不包括 CREATIVE 的 SOUND BLASTER，因为它在声卡界是罕逢敌手的，其规格型号很全，软硬件说明手册非常详细，使得顺利安装有了保障（其硬件跳线少，软件设置较多，有点英文基础的人都很容易安装）。只要您决定买 CREATIVE 的声卡产品，就会应了那两句广告词“众口不再难调”，“总有一款适合您”。但由于其价格对大陆普通消费者来讲很贵，当然性能好的声霸卡再加上 ASP 扩充芯片，笔者就只能望其项背了。其它公司的声卡都有自己的独到之处，比如 WINDOWS SOUND 等等，但和 SB 系列不能 100％兼容，总会有一两个游戏无法出声，价格从 SB 同级品的一半（中关村绝大多数的兼容卡）到一倍（如 ULTRA SOUND 64）都有。

下面是笔者搜集的一些在市场上常见的兼容声卡的情况：

名称	位数	主芯片	辅助芯片	音量调节	产地
ZOLTRIX	8	CMI	兼容	硬件	深圳
ADSTAR	8	CREATIVE	YAMAHA	硬件	香港
NAVASONIC	8	ES488	YAMAHA，兼容	硬件	台湾
NAVASONIC	16	ES688	兼容	硬件	台湾
AUDIPLICATION PRO	16	ES688	YAMAHA	硬件	台湾
ADDONICS(花王)	16	ES688	YAMAHA，兼容	硬件	台湾
MEDIAFAMILY	16	ES688	兼容	硬件	香港

SOUNDPOWER	16	AD	兼容	软件	香港
MAGIC SOUND	16	AD	兼容	软件	香港
MEISTER	16	AD	YAMAHA	软件	台湾
ISP－16	16	AD	YAMAHA	软件	新加坡
WINSOUND 16	16	WINBOND	YAMAHA	软件	美国

注："YAMAHA，兼容"表示此卡在生产初期是用 YAMAHA 辅助芯片，后来由于降低生产成本或原料供应关系改用兼容芯片，而这两种芯片的卡又同时在市场上流通。

由于 SOUND BLASTER（简称 SB）的特殊地位，所以单列一表说明它的分类：

名称	位数	主芯片	动态即时压缩	MIDI
SB	8	无	无	CREATIVEMIDI
SB 2.0	8	无	无	CERATIVE MIDI
SB RPO	准 16	无	无	CREATIVE MIDI
SB RPO 2	准 16	DSP	无	CREATIVE MIDI
SB PRO 3	准 16	DSP	无	CREATIVE MIDI
SB 16	16	DSP	软件	CREATIVE MIDI，可升级
SB 16 ASP	16	DSP＋ASP	硬件	CREATIVE MIDI，可升级
SB 32	16	DSP	软件	CREATIVE MIDI，可升级
SB AWE 32	16	DSP	软件	CREATIVE MIDI，MPU401，GM，GS，MT32
SB AWE32ASP	16	DSP＋ASP	硬件	CREATIVE MIDI，MPU401，GM，GS，MT32

注：所有以上的 SB 系列声卡都是 FM（模拟）音源输出，采用 CREATIVE 主芯片和 YAMAHA 的 OPL3 级辅助芯片。

在 SB 16 与 SB AWE 32 的档次，按可不可加插 ASP（高级信号控制器）和支持几种光驱接口又分为 VALUE EDYTION（不可插 ASP，有松下或 IDE 接口）、BASIC（可插 ASP，有松下接口）、MULTI CD（可插 ASP，有松下、米苏米、索尼接口）、SCSI－2（可插 ASP、有 SCSI－2 接口）和 PRO（可插 ASP，有 IDE 和松下接口）。SB 16 以上的级别还可接入一块叫 WAVE BLASTER 的子卡，可达到 PCM 音源的 OPL4 级（64 声道）。

还有一种卡叫音源卡（或音源器），多用于 MIDI 采样。这方面日本的罗兰（ROLAND）公司可是龙头老大，推出的 MT32、GS 等等都成了标准。CREATIVE 也有自己的标准（CREATIVE MIDI），但还是不得向罗兰兼容。所有插有 WAVE BLASTER 的卡都可作为 MPU401、MT32、GM 等卡使用，但亦会发生不兼容的情况。

笔者的推荐

您仔细观察上表会发现，采用 ES688 为主芯片的声卡一般都是硬件调节音量的，而采用 AD（ANALOG EVICES）为主芯片的声卡一般都是软件调节音量的。由于硬件音量调节钮占用了后面板上的位置，所以一般带硬件调音的声卡就省略了 LINE OUT 这个插孔。

如果您偏爱软件调节音量的声卡，可选用 ISP－16 或 WINSOUND 16。ISP－16 是新加坡 IPC 公司出品的较成功的声卡，曾在市场上出现过供不应求的局面。该卡包装正规，软件、硬件资料详细，配有各种 CD ROM 接口。WINSOUND 16 是美国 SIGMA 公司出品的，大概是笔者发现在大陆声卡市场上唯一的欧美产品，质量不必担心。只是它没有 IDE 的接口，价格也比较贵。

如果您偏爱硬件调节音量的声卡，可选用花王声卡。其实，NAVASONIC、ADDONICS 和蓝花王（AUDIPLICATION）都是台湾同一厂家的产品，只是在不同时期为不同需要而出了不同的商标，NAVASONIC 和 AUDIPLICATION 在市场上已不多见，而包装类似点心盒似的 ADDONICS 100、300 等花王声卡正在走俏。花王声卡板子质量不错，CD ROM 接口也比较全，而且它的 IDE 口是真 IDE，即并非只占用了物理的 D 盘。由于是硬件调节音量，所以当音量被调到最大时，每个声道输出功率可达 6W。用起来也很方便，只是说明书太简单，包装也不太美观。

如何顺利安装声卡

硬件安装

无论哪一种声卡，安装前都要看一看声卡的硬件设置，如果不对，就参照说明书把跳线设置正确。关于声卡的CD ROM接口的安装，参见拙文如何选购和顺利安装光驱。

声卡上有几个参数很重要：

英语名称	中文名称	一般设置
I/O ADDRESS	输入/输出地址	220H
IRQ	中断	5或7
DMA	DMA通道	1和5

注：八位和准16位声卡仅有DMA 1一条通道，16位声卡才有DMA 1和DMA 5两条通道。

关于音频线安装的注意问题

音频线是使光驱的音频输出成为声卡的音频输入的沟通设备，这是为声卡能输出光驱中的CD唱片所配备的选件。一般光驱前面板上都有PHONE插孔，可以把音箱或耳机插在这里，通过光驱的音量调节直接听CD唱片。由于光驱所播放的CD效果远远比专业CD机差得多，所以光驱播CD唱片的功能并不经常用到，音频线只是个可选配件。当然，为了保持多媒体系统的完整性，安装音频线也可以。

但是，许多朋友都会遇到同样的问题，音频线插上以后，光驱播放CD唱片没有声音。这就要注意您用的音频线的问题。首先，接头形状要合适，否则插不进去。第二，看看是否有至少三根线，其中一根是黑线。其实，四根线的音频线无外乎就是两根声音线(左、右声道)和两根地线。有些生产厂家为了降低成品，把两根地线合成一根，这就是三根线了。第三，也就是最重要的一点，观察光驱后面板上AUDIO中声音和地的位置，以及声卡上插音频线的插槽上声音和地的位置(说明书上有)，一定要保证当你的音频线接上时，光驱上的声音对着声卡上的声音，光驱上的地对着声卡上的地(左右声道次序插反没有关系)。比如一般IDE接口的光驱，它的音频输出次序如下：

R	G	G	L
右声道	地	地	左声道

而接这种光驱的音频线为了适应IDE光驱，中间的线交换了位置(通过颜色可以看出)，光驱这边的接头如下：

R	G	G	L
右声道	地	地	左声道
红	黑	黑	白

这与光驱的插槽是对应的，即两边声道中间地。声卡一边的接头如下：

G	R	G	L
地	右声道	地	左声道

而经常出现这样的情况，音频线接头插在了声卡的音频插槽上，而音频插槽如下：

R	G	L	G
右声道	地	左声道	地

这样，光驱的声音当然接不到声卡上。要是如上种情况，只要把头加工加工，让它反着插入声卡音频插槽或把音频线拔出重新插一遍(很费事)就可以了。碰上了三根线的音频线，光驱这边：

R	G		L
右声道	地	空	左声道

这边虽然省了一个地，但也不碍大局。而声卡这边的接头一般是：

	R	G	L
空	右声道	地	左声道

直接插，肯定不行，把它反过来：

L	G	R	
左声道	地	右声道	空

空对着地，无所谓，这样就可以了。

软件安装

声卡配的驱动盘一般为两部分，一部分是CD ROM的驱动程序(详见拙文《如何选购和顺利安装光驱》)，一部分是声卡的驱动程序。

对于声卡的软件组成，玩过游戏的人都知道，声卡分为两大部分——音乐(MUSIC)和音效(SOUND FFECT)，音乐部分一般由MIDI程序来完成，而音效部分一般由WAVE程序来完成。在声卡出现的初期，音乐和音效是分开来的两块卡，现在已经合二为一了。所以现在的一些GAME在设定声卡时，音乐和音效还是分开来设定的。

在DOS环境下安装

AD芯片的声卡和ES688芯片的声卡在安装驱动程序时有一些不同。

AD芯片的声卡必须在CONFIG. SYS和AUTOEXEC. BAT中有设置，开机后进行初始化，否则声卡会不工作。因为AD芯片的声卡大部分都需要软件进行一些I/O地址和IRQ等的设置。不同的卡有不同的驱动程序和初始条件，但都大同小异。

CONFIG. SYS：

DEVICE＝驱动程序. SYS/参数

AUTOEXEC.BAT:

SET BLASTER=A220 I5 D1

即I/O Address 为 220, IRQ 为 5, DMA 为 1

另外还有一些软件设置开机时的音量控制,需要用所附软件设定,例如ES688系列的声卡为:

ESSVOL /V:10 /L:10 /W:10 /M:0 /C:10 /S:10

MIDI 的初始化:

ENMPU /MI:9 /MP:330

这些程序都是声卡在安装时(一般运行 SETUP 或 INSTALL,有的声卡同时有 SETUP 和 INSTALL,则一般 INSTALL 是安装在 DOS 环境下,而 SETUP 是 WINDOWS 下的声卡驱动)自动加上的,不需你来费心。只是在出现异常后,明白上述可以即时修正。

ES688 芯片的声卡在 DOS 下根本不用安装,直接就可以用(有的如花王新版 ADDONICS 100 卡,在安装时也会有些设置,但无关紧要),因为硬件的成份多一些。而且所有在 DOS 下用到声卡的软件和游戏都自配驱动程序,只要在声卡选单选一项 SOUND BLASTER 或者它的 COMPATIBLE 即可。当然,要注意 ADDRESS、IRQ、DMA 这几个参数。

在 WINDOWS 环境下安装

AD 芯片的声卡和 ES688 芯片的声卡(甚至任何声卡)在 WINDOWS 下安装没有多大区别,非常简明。无非是运行 SETUP 或 INSTALL 一类的驱动程序,然后程序提示你路径名、ADDRESS、IRQ、DMA 等参数。有的驱动程序分为两部分,一部分是 DRIVER(驱动程序),一部分是 SOFTWARE(声卡的一些应用程序),这两部分需要分别装入。如果不装 DRIVER, WINDOWS 将不会有任何声响。DRIVER 装完要重新启动 WINDOWS,以便修改一些参数,有的甚至要重新启动微机,连系统设置也要修改。当您再启动 WINDOWS 时,听到"当当"两声响后,则表示您的声卡驱动程序已经安装完成,可以运行任何需要声卡的软件了。

SOFTWARE 部分包括如录音机(可插麦克风在 MIC IN 插孔,将声音信号存贮为 .WAV 格式)、音量调节、混音器、音响播放器等。这方面 AD 芯片的声卡做得要比 ES688 的好一些,当然更好的是 CREATIVE 的 SOUND BLASTER。

ES688 芯片从 8 位的 ES488 到 16 位的 ES688F,再到 ES688FC,现在是 ES1688,有着完整的一套系统。花王声卡不断地完善着该系统,如蓝花王和花王 100 的新版卡,在 SOFTWARE 上也不输于他人。

值得注意的一点

如果您要想在 WINDOWS 下用应用程序所提供的音响台听 CD 唱片时,要注意上面所有的软件安装全部完成后,您还要查看一下 WINDOWS 附件里的媒体播放器的 DEVICE 一栏中,是否有 CD AUDIO 这一项。如果有则一切 OK,如果没有,您就要设置一下(也叫激活一下)。否则您的播放器的按钮是按不动的(当然光驱中要有唱盘)。设置步骤如下:

1. 激活在 WINDOWS 中主组群的驱动程序栏。

2. 在该栏中选新增一项(即新增加驱动程序),在列出要增加的目录中,选择 CD AUDIO 并且 OK 一下。

3. 这时 WINDOWS 会提示您插入 WINDOWS 的安装盘第几号。您只需要按照提示插入指定磁盘即可。

4. 全部安装完后,WINDOWS 会提示"检测到一个 CD ROM,安装完成"。

这时您就可以回到播放台享受您的音乐了。

下面列出一些性能,作为衡量 16 位声卡的参考,对于它们的支持与否直接影响声卡的性能:

(1)Programmable Sampling Rate From 4KHZ To 44.1KHZ
可控声频 4KHZ 到 44.1KHZ

(2)Record, Compress and Playback at 8 or 16 bit Resolution
录音、压缩和回放可用 8 位或 16 位模式

(3)Audio D/A and A/D Conversion:
声音数/模和模/数转换:
32 levels FIFO, 16 bit transfer
32 级 FIFO 标准转换,16 位模式
64 levels FIFO, 8 bit transfer
64 级 FIFO 标准转换,8 位模式

(4)Enhanced 16 bit Stero Synthesizer
增强的 16 位立体声合成器

(5)4 Operators, 20 Coice Channels
4 个声音任务, 20 个声音通道

(6)5 Channel Mixer
5 路混音

(7)Standard General MIDI Interface
标准通用 MIDI 接口

(8)Transfer Rate Up To 2M Bytes Per Second
传输速率每秒 2M 字节以上

通向——信息之路

李 鹏

90 年代是信息的时代，这对于拥有微机的你，意谓什么呢?用不着走出家门，各种各样的信息就会象潮水一样拥进你的电脑。这就是现在常说的 BBS、INTERNET 之类的通讯及资源共享网络带来的好处。不过想要进入它们的世界可不容易:AT 指令怎么用，WWW 为何物，UNIX、WINDOWS NT 铺天盖地……想知道其中的究竟吗? 其实并不太难。

一、平台

想要实现现代的计算机通信，一部电话是必不可少的。你还需要一台 386DX33 以上的微机和 4M 以上的内存(用于操作 WINDOWS)。一块 MODEM 卡是将它们连接在一起的桥梁。

MODEM(一般也称为调制解调器或数据机)，是通过电话线来连接多台计算机的一种设备。MODEM 分为内置(INTERNAL)和外置(EXTERNAL)两种。内置要占用一个扩展槽，而外置只要连在串口或并口上即可，两者没有太大的区别。只是接入外置式 MODEM 时要考虑接口的速度。比如普通的 COM PORT 口不支持 9600 BPS 以上的速率，只有较好的 I/O 卡带的 16500 VART CHIP 才能进行 28.8K BPS 的超高速工作。除了内置与外置的区别外，还有就是 MODEM 的速率。MODEM 是用 BPS(BYTE PER SECOND:每秒几位元即波特率)来定义快慢的。从早期的 300BPS、1200BPS、2400BPS 到目前的 9600BPS、14.4KBPS、19.2KBPS、28.8BPS 等等。这个速率是单指 DATA 的传送而不包括 VOC 等内容。要注意的是不同的速率对应不同的标准，例如 14.4KBPS 对应 V.34BIS 的传送标准，这是向下兼容的。还有一个 V.42 BIS 的标准是规定数据传送时的除错和动态即时压缩的。一块 14.4KBPS 的 MODEM 一定支持 V.34 BIS 的标准，但如果它还支持 V.42 BIS 的标准，那它的速度其实在 57.6KBPS 以上(因为有压缩传送)。对 V.42 BIS 的支持与否和价格有很大关系。比较有名的是台湾贺氏、美国 USR、新加坡创新。它们所产的 9600BPS 的 MODEM 可能较其它公司的 28.8KBPS MODEM 还贵，就因为它们的实际速度极高。对这个标准的支持还分为硬件支持和软件支持(SOFTWARE-SUPPORTED)两种。也就是说软件支持的，必须用它所附的软件，不然还没有这个标准。对应的数据流控制(FLOW CONTROL)也应对应设置为硬件产生(RTS/CTS)和软件产生(XON/XOFF)。

MODEM 是指一块单一的通信卡。而现在市场上常见的是含有传真功能的 FAX/MODEM 二合一的卡。FAX 的功能是使微机变成一台传真机，可以收发 FAX 文件。FAX 也有 9600BPS 等速度，而且不一定和同一块卡上的 MODEM 同速，所以要分别设置。还有一种卡是 FAX/MODEM/VOC 三合一，也就是说可以在收发数据的同时和对方说话。其实用 VOICE TERM 之类的软件在没有 VOC 功能的卡上也可以说话。不过此类软件是利用数据块传送的空位传送声音，其效果很差(失真、延迟)。为了实现真正的 VOC 功能，现在一般用 ISDN 或 VOICE VIEW 这两种技术。ISDN 的 [2B+D]格式需要专用的电话线，现在很难普及。而 VOICE VICW 提供了硬件上的切换，一但传送声音即降低数据的传送速度，还辅以 GSM 压缩，可以较好的保持语音的素质。此外还有一种新产品叫作 NET MODEM。大家知道 MODEM 供一台机器单独使用，而 NET MODEM 可让二百五十六条线路同时工作，当然它多用于网络而不是家庭用户。

除了 MODEM 还有其它几种联机方式。例如用网卡进行区域网络联机和用数据线将两台机器连接起来(以串口或并口)。它们都只要相关的设备如网卡、通信线而不用 MODEM。

二、网络和共享

网络一词有两种含义。一般以 NOVELL、以太(ETHERNET)或 WINDOWS NT 接驳的局域网络，规模不能太大。这种网络一般每台机器上都由一块网卡，且有一台服务器来控制全局。它们之间用专门的线路联接，且距离一般不超过千米。这种网络多用于公司的办公系列和大中院校的机房。它主要是为了实现软、硬件资源的共享和方便的管理。比如说一个公司的账务系统可以同时被多人打开进行工作。再比如说一个大学只要有一台小型机就可同时带动 40 个终端，供 40 人同时上机。还有一种网络叫作国际电脑网络(INTERNET)，它可以同时联接百万以上的电脑，实现国际间的资源共享。

说完了网络，再说说简单的共享。对于单独的两台微机，如果常需要在其间交换数据，可以仅以数据线通过串口或并口将它们联接，然后再运行 LAPPLINK 或 DOS 提供的 INTERLNK 之类的软件，它们之间就可以很方便地复制和删除文件了。著名的游戏《毁灭战士》(DOOM)大家一定玩过，它就支持这种方式，可以两人双打。当然它也支持 MODEM 的联线双打方式和网卡的六人混战方式。这种方式多用于笔记本机种和台式机之间的数据交换。还有一种共享方式叫作远程登陆或远程调用。试想一个周末，你在家中突然想起要看在公司机器中的报表，那么怎么办呢？只要两地的机器都有 MODEM，也都在 LAPPLINK 6.0 之类的软件控制之下，那就用不着跑一趟公司了，你可以象坐在公司的机器前那样通过家中的机器调看、传递有关内容。

三、BBS

电子公告板系列(BBS)在国内刚刚开始流行，而国外早已转向了 INTERNET。所谓电子公告板系列只不过是一台装有特殊软件的电脑，它上面装有大量的数据，并由系统控制员(SYSTEM ON)负责随时更新。它准许一人或多人通过 MODEM 与之相联，但 BBS 相互之间缺乏交流。

BBS 的作用在于可以从它上面得到更新的消息，可以上传或下载共享版(SHARE WARE)的软件。不过它与 INTERNET 相比最大的差别就是单台电脑作业，无法形成一个大的资源共享网。还有它必须以电话形式进行连接，如果你要进入美国或香港的 BBS 站，那就要交纳每分钟十八块钱的电话费(还不算 BBS 站自己的收费)，而 INTERNET 则没这么昂贵。BBS 站有免费和收费两种。免费的(FREE)比如 6016728，只要交纳电话费即可，收费的比如 1601118，除电话费外还要向它交付每分钟 2 元的入站费(通过电话局收取)。国外的有些站是以下载资料的大小来计算，而且收费是通过入站者的国际帐户直接收取。

BBS 的方便之处就在于装有一部国际直拨电话和一台带 MODEM 的电脑就可接通任何 BBS 站，哪怕它是在美国。而 INTERNET 则必须有一定的手续才能进入。

要注意的是进入 BBS 是以 AT 指令工作的，一旦入站就得以对方所提供的菜单进行操作，所以无论对方是 NEC PC－9801 也好，是 APPLE 也好，都可以进入。对于初学者来说二百余条 AT 指令有如天书一般。下面列出几个常用的 AT 指令：

AT　测试 MODEM

AT＋FCLASS＝？　(？为 0、1、2)测试 MODEN 支持 AT 指令的几级

ATDT???????　(??????? 为电话号码)拨号(音频)

ATDP???????　(??????? 为电话号码)拨号(脉冲)

ATH　挂断

ATA

ATD　通话时切换到数据传输模式

注意：由于国内电话有音频(TONE)和脉冲(PLUSE)两种方式，所以对应有两种拨号方式。ATA 和 ATD 这一组指令共同使用是指通话双方各打其中一个指令。

AT 指令并不能在 DOS 下发出，它必须在通信软件中工作。一般买 MODEM 时都附有两类软件：一类是 WIN FAX、BIT FAX、PRO COM 之类的传真软件，一类就是 BITCOM 之类的通信软件，当然也有 CC-FAX、NC 中的 TERM95 之类的二合一软件。进入这种软件，正确设置参数后会出现"OK！"字样，这时会有 EDIT 一样的界面而没有 DOS 提示符，这时便是执行 AT 指令的时候了。

四、INTERNET

INTERNET(国际电脑网络)在港台和美国被炒得很热，其程度不下于 WINDOWS 95。INTERNET 起源于美国军方的一项计划：把不同地域、不同品牌的电脑相互联接起来以进行资讯的交流。到后来不单是军方，美国的政府单位、各大学院以及商业集团都与之相接。最后这个计划的核心——通信协议被世界各国所运用，所以现在的 INTERNET 不分国家洲界都可以通用。

(1)INTERNET 的基础协议

INTERNET 之所以较 BBS 便宜，是因为它采用了一种叫 TCP/IP 的方法，即让电脑和对方进行即时性的资料交换，而这种交换是由一部网络结点上的服务器传送，省去了打国际长途的过程。那么怎么用 MODEM 来上 INTERNET 呢？各 INTERNET 网络主干都由区域网络卡来联接，使用者以 MODEM 挂入一些专用的装有网卡的服务器(即拨它们的号码)，再以它们为跳板进入 INTERNET 的世界。

这类的服务大至有三种：

(A)TERMINAL SERVER：将用户的电脑当作终端来处理，仅能相互传递资料。

(B)SLIP SERVER：分一个 IP(INTERNET PRO TOCOL－INTERNET 号码)给用户电脑使用。此时用户可以运行网络程序，用户的 MODEM 就象一块网卡一样。

(C)PPP SERVER：较 SLIP SERVER 功能为多，可动态分配 IP。

支持这方面协议的软件很多，仅看看文字就有 TELIX、TELEMATE，要打开 WWW 的 HOMEPAGE，要用 INTERNET IN A BOX、TRUMPET WINSOCK FOR WINDOWS 等。有了软件和 MODEM 后再向可接驳 INTERNET 的公司(如邮电部)申请一个上线号码即可。当然还要交一定的人网费和支付每月服务费。

(2)INTERNET 的用处

INTERNET 所广为传颂的就是其资源共享的特性。在 INTERNET 内可以实现用户之间的通信(通话)、得到共享软件，还可以公布自己遇到的问题请求帮助，当然还能进行多人共同进行的网络游戏。如果进入 WWW(资讯万联网)，那么等于走进一座空前巨大的图书馆，这一点容后再说。前文所提到的远程登陆的概念在这里也起作用。如果你是一位科学工作者，有一道极大的数学题要算，就是用 PENTIUM 120 运行也要一星期。那么你可以进入 INTERNET 找一个 SUNI 工作站或一台“克雷”超级计算机，将题目交给它计算，只要五分钟，就可坐享其成了。

(3)INTERNET 的操作系统

由于 INTERNET 的共用性，所以当你进入它下面的一个结点后，可能会惊奇地发现你已置身于一部 UNIX 工作站、一台 VAX 小型机或一台 APPLE 的 POWER PC。当然它们用的操作系统也不尽相同：伯克利的 UNIX，电报电话公司的 UNIX，数字设备公司的 VMS，国际商用机器公司的 TSO、VM、DOS、OS/2，微软公司的 DOS、WINDOWS、WINDOWS NT，苹果公司的 SYSTEM，还有 UNIX 新一代的 X WINDOWS 图形介面(侏罗纪公园中的那种啦)……

因为 INTERNET 创始之初就以 UNIX 为基础，所以熟悉 UNIX 指令是必要的。下面列出部分在 INTERNET 中常用的 UNIX 指令。

指令	含义	参数
lias	用特指字母代替指定指令	
cd	转换目录	
clear	清屏幕	
cp	复制文件	-i -r -p
finger	显示及检查当前活动用户的资料	-l -q -s -w
ls	显示目录	-l -a
man	显示指令用途	-k -f -m -t
more	显示文件	
passwd	改变密码	
pine	全屏电子邮件编辑器	
ps	打印	-e -a -f -g -a -x -u
pwd	显示当前目录	
rz	使用 ZMODEN 协议下载文件	-e -u -b
sz	使用 ZMODEN 协议上传文件	-e -u -b
talk	与线上用户谈话	
tin	查看新闻	
who	显示当前活动用户资料	
unzip	解压缩	
zip	压缩	
rm	删除文件	

还有一种系统就是 VAX 机常用的 VMS，由于常用作数学计算，所以也很普通。下文亦列出它的部分常用指令。

指令	含义	参数
SET PASSWORD	改变口令	
LOGOUT	退出 VMS 系统	
RUN	运行文件	

HELP	帮助信息	
TYPE	查看文件内容	
CREATE	创建文件	
DIR	文件列表	/FULL /DATE /SIZE /BRIEF
COPY	复制文件	
RENAME	文件改名	
DELETE	文件删除	
PURGE	清除旧版本	
PRINT	打印	
EDT	全屏文件编辑	

命令先讲到这儿，再讲讲怎么进入这些系统。通常进入这些系统要先回答 USERNAME(用户名)和 PASSWORD(口令)。如果想得到一个自己的用户名必须用“新用户”的身份注册。注意的是新用户的联机时间和使用等级受到限制，只能使用部分功能，当上传、下载文件增加时都可提升等级。当进入到户口后才能进行正常工作。这里有个小窍门，VMS 系列的计算机有三个默认户口。这三个口令是为管理员进入一台新机器设立的，应马上变更。如果没有变更，那么你进入后即成为超级用户，拥有了系统管理员的生杀大权。

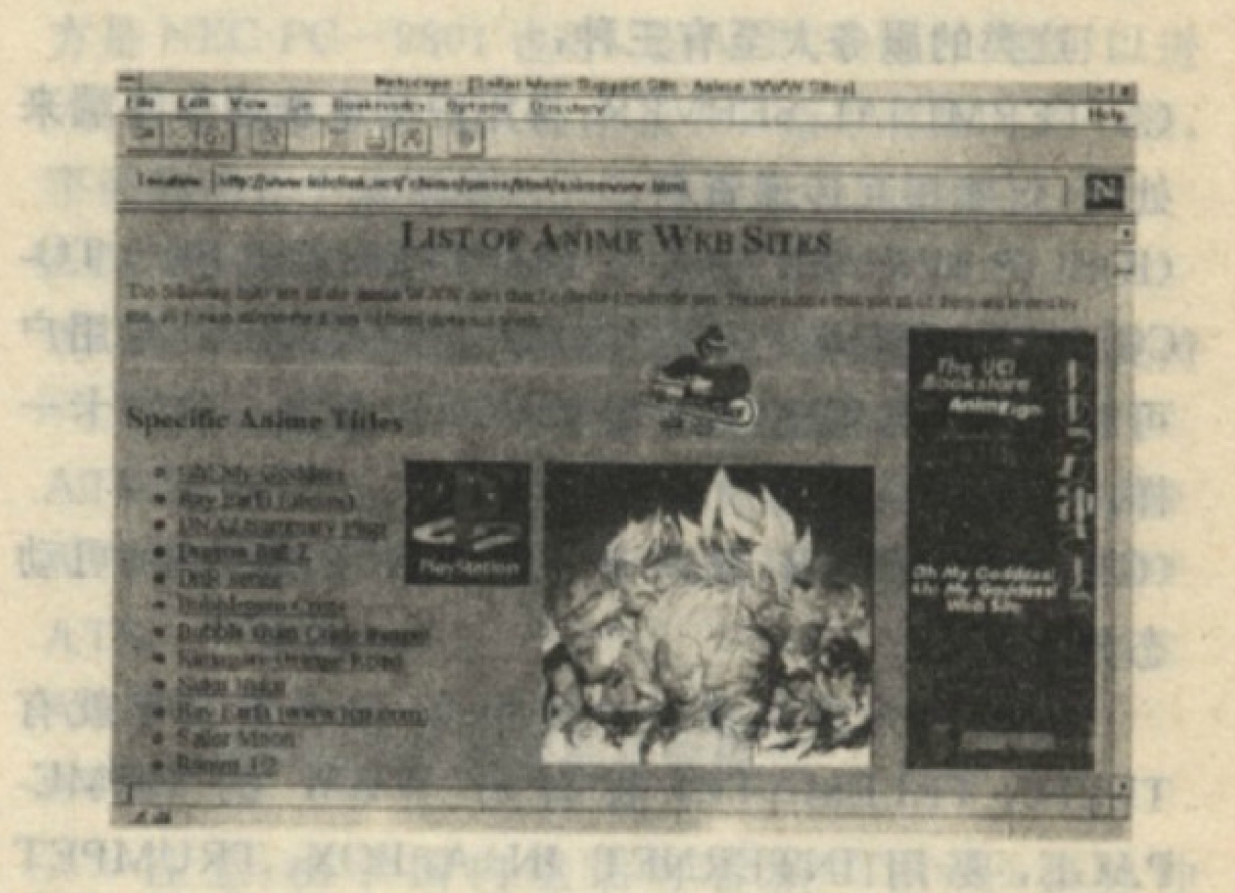
说到口令再顺便说几句题外话。大家都听说过计算机犯罪，就是指非法盗取和使用他人户口。一般来说用户名在系统中是正常存放的，而口令则用“天窗算法”加密放置。“天窗算法”是指口令加密后无法逆转，而用户再进入时输入的密码是加密后与之相比较的。所以，即使是系统管理员也无法知道用户的密码。但黑客(非法用户)通过算法比较、特洛依木马或电子邮信的杜鹃蛋都有可能破译密码。所以口令要常更换，不要使用有意义的单词，最好再加上数字。

(4)电子邮件

INTERNET 只是一个统称，内中有不同种类的数据在流通，其中主要有三种：SMTP、GOPHER/FTP 和 WWW。GOPHER 是只能让远方用户阅读的文本文件，WWW 则包括文字和图形等多媒体信息，而 SMTP 就是各类 E-MAIL(电子邮件)的统称。

电子邮件全名“ELECTRONIC MAIL”。最常用的就是 UNIX 中的 pine，你只需启动 PINE 便可以将自己的信(当然是文件)送向对方的网络户口，不论他身在何方都会在几十秒钟内收到。这里所说的是信，如果你想送给对方一张照片的扫描档案或一段录音亦无不可，要知道在计算机内一切都只是“0”和“1”。

电子邮件不但可以一对一的发送，也可一对多的发送，甚至发给自己。所谓一对多，即：“ONE-TO-MANY COMMUNICATIONS”，因此许多厂商用它做广告。如果你是一个 INTERNET 的用户，那么可能每天都会有不知名的各类推销广告寄入你的户口，甚至可能导至邮箱溢出(专用语是 BOBB)。个人用户利用这一点也可以向公众论谈区发信请求援助或披露自己所受的不公平服务。PENTIUM 的浮点运算错误就是最先从 INTERNET 上开始传播的。



(5)WWW

WWW(WORLD WIRE WEB)译作中文大致是资讯万联网。它最早发源于日内瓦的 CERN-EVROPEAN PARTICLE PHYSICS LABORATORY，其理论基础是 HYPER TEXT(超文本)。

HYPER TEXT 简单来说就是文中有字。它类似百科全书的检索系统：从一篇文章中的一个字又可以开启另一篇文章。按照这种思想，全世界的知识都会被集中在一起形成一个巨大无比的数据库。

WWW 使用的是一个类似 X WINDOWS 的图形介面，不同于其它数据的是它包括了大量的图形信息，所以必须用专用的 MOSAIC、NETSCAPE、WEB BROWSER 等程序才能进入。进入一个 WWW，首先会看到它的 HOME PAGE，其上是这个 WWW 的相关系列和内容列表，从这个 HOME PAGE 再进入深层的 WWW。

WWW 涉及的内容极为广泛：政治、军事、医学、音乐、漫画……。如果它上面的信息有用，也可以下载到自己的电脑内(多是真彩的 JPG 文件)。当然运行 WWW 最好有一个快些的 MODEM，因为它的信息交换量是非常巨大的。

图形工具软件集锦(三)

徐泽

前两期介绍了部分图形图像查看和格式转换软件以及抓图软件。本期将介绍图像溶合软件。这类软件常见的有CMorph，DMORF，DTA，Morph，RMORPH等等，由于篇幅的限制，本期先介绍WINDOWS下运行的WinImages：Morph，MORPH和DOS环境下运行的Morph。在以后的文章中还将介绍其它的溶合软件。

图像溶合(MORPH)，也即变形，它对图像进行加工和扭曲变成一系列形状，最终将正常形状转变为另一个正常的或古怪的形状，就像蜡和橡皮泥的特性一样可进行随意变形。

目前电视上经常会见到采用变形技术的广告或片头动画，这些图像变形过程看上去很复杂，但实际上并非如此。只要有功能强大的变形软件，各种图像之间的转变，如人变象，象变狗，狗变猫，猫变老鼠等等都能实现。经过一断时间的练习后，达到电视上的动画效果并不太难。

WinImages：Morph

WinImages：Morph是由美国Black Belt System公司研制的全球第一套微机变形软件，其1.0版于1993年推出。它将原本在工作站上的变形处理成功地在微机上达到了广播级的变形效果。目前它已普遍应用于各种广告片、电视、电影之中，成为动画图像处理最有力的助手。

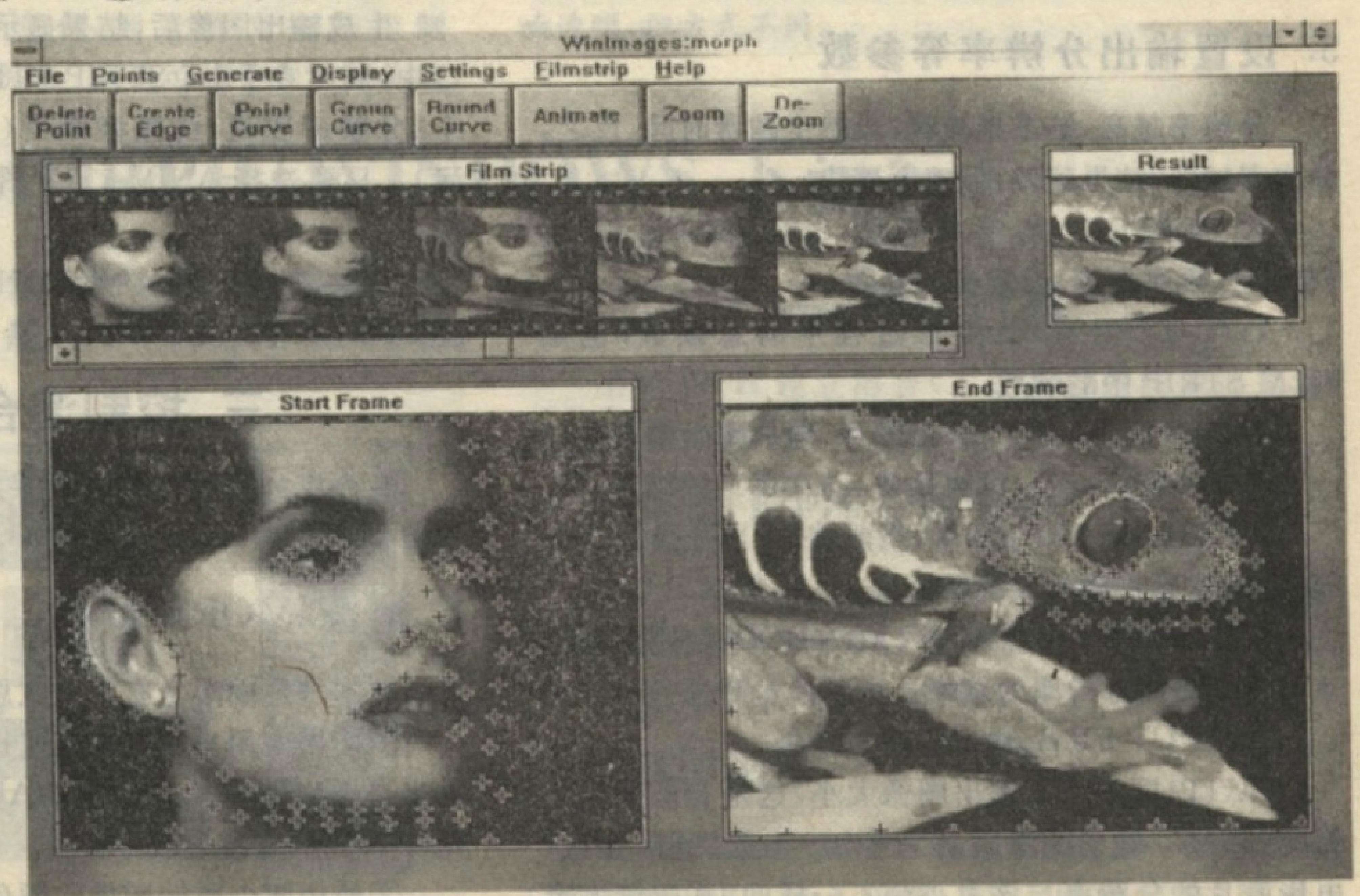
WinImages：Morph是一个全彩色的图像处理工具，它支持从256色到16M色的真彩图像，支持3D Studio和Animator Pro。

一、系统要求

* 286或更好的处理器
* WINDOWS 3.1或更高版本
* 4MB内存
* 最好有图形加速卡、FPU或486
* 最好有8MB内存
* 最好有能显示256色或更多颜色的图形显示器

二、制作过程

在WINDOWS下运行MORPH.EXE即可进入WinImages：Morph。



1. 调入开始和结束图像

选择FILE菜单中的相应功能装入开始帧和结束帧，或装入已保存的项目。例如，装入开始帧FIREGIRL.IFF和结束帧FROGORIG.IFF。

WinImages：Morph目前支持的图像格式有：

* WINDOWS位图文件(BMP或DIB)

* GIF 图像
* AMIGA IFF
* I－RAW 图形
* PCX
* TARGA
* TIFF
* ANIMATOR FLIC
* FILM STRIP(电影胶片)文件

MORPH 读取两个图像然后产生一个或一系列输出图像。这两个原始图像显示在 START 和 END 窗口中。

2. 在图像上加控制点

为将起始图像中的形状改变为结束图像中的形状，必须在两个图像上标识相似的特性。所加的每个点在开始和结束图像上都有一个位置，这就是控制点。

用鼠标左键即可在图像上加控制点。例如，要在两张脸上溶合，一般要求在每张脸、眼睛、鼻子和嘴的四周上有控制点。通常，控制点越多，效果也越好。

加上控制点后，还要移动控制点使它们匹配每个图像中的特性。要移动控制点，先在要移动的点上按鼠标右键选择该点，然后按住右键将控制点拖至需要的位置。

选择 POINT 菜单中的 SAVE POINTS(保存控制点)可将控制点保存在后缀为 MPT 的文件中。在下次使用时可直接装入控制点，如 GIRLFROG. MPT。

3. 设置输出分辨率等参数

分辨率越高，结果越流畅，当然也越费时间。反之，分辨率越低，结果越差，但速度越快。

在 SETTING 菜单中选择 SEQUENCE CONTROLS(顺序控制)设置有关参数：

TOTAL FRAME：变形过程中的总帧数，也是 FILM STRIP 中的帧数。

BEGIN FRAME #：开始帧号，即从哪个帧开始。

END FRAME #：结束帧号，即在哪个帧结束。

CURRENT FRAME #：当前帧号，当选择 Do one frame 时这是将要生成的帧。

USE ANTI－ALIASING METHOD：使用图像校正可得到较高分辨率的结果。

OUTPUT FILE：输出图像文件名。

OUTPUT SIZE：输出图像大小，这是变形生成图像的分辨率。输出图像质量主要由该参数决定。注意：电影胶片的分辨率与该大小是不一样的，其质量肯定不会比输出分辨率更高。

例如：

320×200 是 VGA 低分辨率

640×480 是 VGA 高分辨率

768×482 相当于家用显示分辨率(NTSC)

768×512 相当于家用显示分辨率(PAL)

MATCH START ASPECT RATIO：输出图像大小与开始图像成比例。

MATCH END ASPECT RATIO：输出图像大小与结束图像成比例。

SET TO SEART FRAME SIZE：与开始图像大小一致。

SET TO END FRAME SIZE：与结束图像大小一致。

SAVE RESULTS：是否保存结果。为了保存结果帧，应该设置"SAVE RESULTS"和输出图像文件类型(在 FILE 菜单的 OUTPUT FILE TYPE 中选择)。如果选择 ANIMATOR 的 FLIC 动画格式作为输出格式，每个帧将被加入一个 FLC 文件中，可用于动画显示。其它的输出格式将对每个帧生成单独的图像文件。

4. 生成溶合图像

选择 GENERATE 中的一个选项生成结果。Do one frame 只制作一个帧，而 Sequence generate 生成指定数目的一组图像，并将图像变形过程以电影胶片的形式显示出来。

生成输出图像后，结果显示在 RESULT(结果)窗口中，同时在 FILE STRIP(电影胶片)中放置一个更小(分辨率更低)的图像拷贝(如果打开电影胶片的话)。只要选择 ANIMATE，图像变形过程便一目了然。

如果你对生成的结果满意，可将结果图像和电影胶片拷贝保存到文件中。

三、控制溶合效果

在介绍如何控制溶合效果之前，有必要提一下几个相关术语：

1. 溶合(MORPH)

在本软件中溶合有二个意思：

①使用由用户提供的位置控制信息将一个图像扭曲为一个新图像。这叫作 WARP MORPHING，也即 WARPING(卷绕)。

②使用两个原始图像的颜色信息和由用户提供的

位置控制信息将二个图像扭曲后合成一个新图像。

这就是通常的MORPH(溶合)过程。

通常可使用上面介绍的任一种方法进行溶合生成一系列图像,而不仅仅是一个图像。这一系列图像提供一个连续(或接近连续)从一个图像到另一个图像的变化(当这些图像在实时播放时)。

2. 点(POINTS)

控制点实际上是一块图像移动的路径。开始点附近的一块图像将被移至结束点的位置——被移动通过的图像区域被称为路径。注意:在本软件中路径不一定是直线,因此不能将它叫作"矢量"。

3. 边(EDGES)

边是一对路径之间的控制元素。加一边后,不仅在开始帧的一对路径之间显示一条线,而且在结束帧中也显示连线。在进行变形(MORPH)或卷绕(WARP)时,边将变形以保持在两路径之间是一条直线。

边的目的是对部分图像建一"硬"边界,图像将不会"流动(FLOW)"的一块区域。使用边可在溶合(MORPH)和卷绕(WARP)时有比较锐的定义好的边框。

使用WinImages:Morph生成溶合图像时,可在三个最重要的因素上控制溶合过程:

1. 形状

图像局部区域的变化,通常称为拓扑控制(TOPOTOGY CONTROL)。通常可将它看成是物理扭曲或卷绕(WARP)。这是溶合和卷绕处理过程的关键,因为当将一个图像变成一个完全新的外观时,部分图像必须移动。控制移动的能力是制作高效和可信变形的关键。这类控制是通过在要溶合的图像上设置控制点和边来实现的。

2. 速度

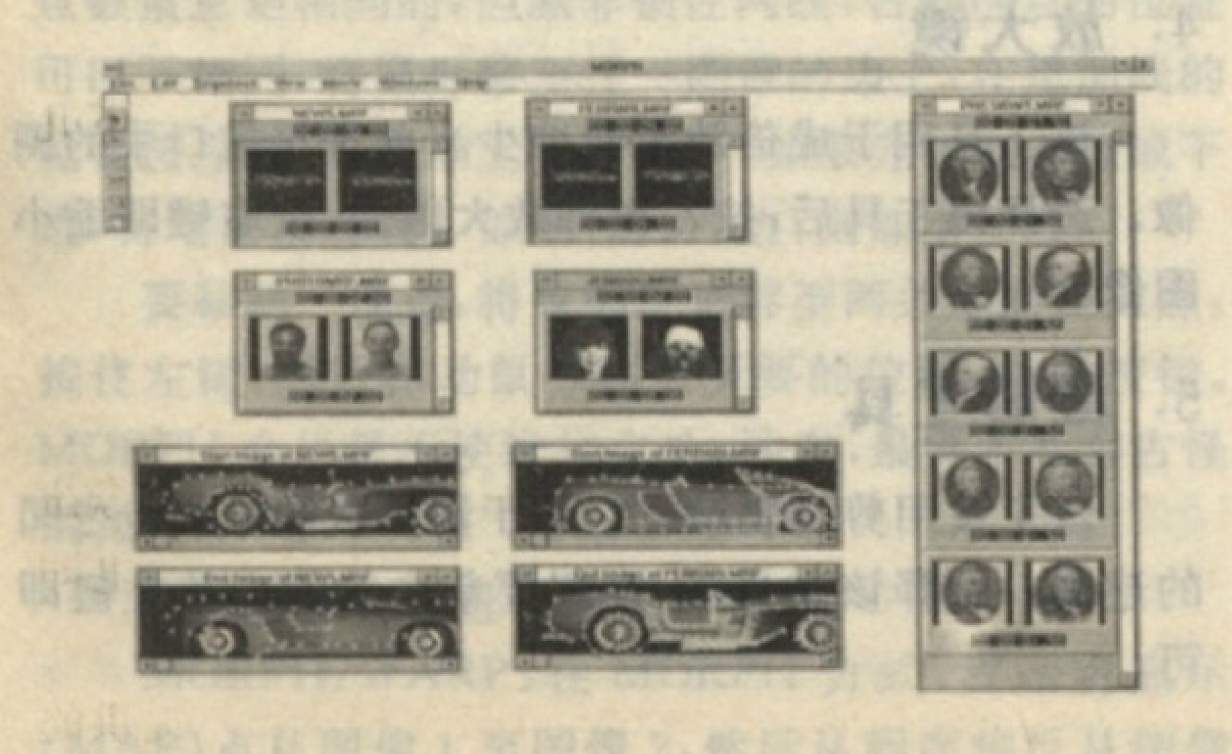
使图像中某个区域比另一区域进行扭曲得早或晚,快或慢,这样就可让你更注意某一区域的变形,而较少注意另一部分的变形。速度控制是通过选择一个或一组点,然后分别给它们指定速度曲线(VELOCITY CURVE)来实现的。这些速度曲线控制该点进行拓扑变换的速度。

3. 颜色

随着图像中特征位置的改变,要移动区域的颜色也必须改变。在任何情况下,都从开始图像的颜色变为结束图像的颜色。您可对溶合过程进行颜色的控制,以便使全部或部分区域的颜色特性保持不变(只要你认为有必要),或可使全部或部分区域的颜色提前(尽早)变成结束图像中的颜色。这就是透明变形(控制)。透明控制是通过对某个或某组点指定透明曲线(TRANSPARENCY CURVE)来影响的。透明曲线影响指定点附近的区域颜色从开始图像转变为结束图像的速度。注意:如果对同一区域也指定了速度曲线,另外的线性透明曲线可能以非线性方式作用于颜色改变。速度影响透明,但方式不同。

MORPH(WINDOWS下运行)

MORPH是GRYPHON软件公司开发的图像溶合工具。MORPH 1.0是1993年推出的,它只能在WINDOWS下运行。



一、制作过程

用MORPH建立溶合(不论是静态图像还是动画)的过程如下:

1. 打开MORPH文档文件

在FILE菜单中选择NEW(建一新文档)或OPEN中的DOCUMENT即可打开MORPH文档文件,其文件名默认后缀是MRF。

2. 选择源图像

MORPH目前支持的源图像格式有:位图文件(BMP或DIB)、DCX文件、GIF、JPEG文件(JPG)、

PICT 文件(PCT)、PCX 文件、TARGA 文件(TGA)、TIFF 文件(TIF)、WINDOWS 元文件(WMF)、WORDPERFECT 元文件(WPG)。

源图像可以是其中的任一种类型,彩色或黑白均可。唯一要求是两个源图像按像素计算的大小相同,否则,在图像处理过程中,它们可能被改变大小。

在 MORPH 文档窗口的凸出部分用鼠标左键点一下后就变成凹形。用鼠标左键双击对应的黑框或选择 SEQUENCE 菜单中的相应功能即可打开对话窗选择开始和结束图像。在对话窗还可用 PREVIEW(预演)按钮查看图像。可以先选择开始图像,也可先选择结束图像。一旦选择了一个图像,在选择另一图像时,MORPH 只允许你选择具有相同大小的图像。如果已选择了图像,则只能用菜单功能重新选择。

3. 设置关键点

在开始图像或结束图像中设置关键点(相当于 WinImages:Morph 中的控制点),MORPH 自动在另一图像的同一位置进行标记。选择工具板上的箭头(调整)工具,然后按左键选择要移动的点,按住左键不放将点拖到合适的位置。这是保证两图像之间平滑变形的关键所在。

4. 建单帧溶合图像

在 WINDOWS 菜单中选择 MORPH IMAGE(变形图像)将弹出一空白窗口。然后在 SEQUENCE 菜单中选择 MORPH(变形)即可在空白窗口中生成一个中间图像。

5. 建变形动画

在 FILE 菜单中选择 COMPRESSION,然后设置每秒种的帧数、压缩算法和压缩质量。你也可以调整动画大小以及改变像素密度(DEPTH)。

如要保存动画,则在 MORPH 文档中不允许有任何空的或不完整序列(SEQUENCE)。也就是说,文档中的所有序列必须有开始和结束图像。如果序列不完整,只要从文档中选择不完整序列并按 DELETE 键将它删除即可。另外,在文档上方的动画延迟时间也必须大于零。

要设置延迟时间,只要在所显示的单个时间值上按左键即可。在时间值的上半部分按左键将增加动画延迟时间,而在下半部分按左键将减少动画延迟时间。

6. 播放由 MORPH 建立的动画

要在 MORPH 中播放动画,必需以 VIDEO FOR WINDOWS(AVI)格式保存。如果以一系列文件或以 AUTODESK 的 FLIC 动画格式存放,将不能在 MORPH 中播放。在 FILE 菜单中选择 OPEN MOVIE 功能,打开一个 VIDEO FOR WINDOWS 的动画文件,这将调出动画播放器。用鼠标在键点窗口下部的播放按钮或选择 MOVIE 中的 PLAY 即可播放 MORPH 动画。

二、工具板

在选择关键点时,需要用到工具板上的六个工具。下面对它们作一简单介绍。

1. 调整工具

该工具用箭头来表示。它用于调整关键点的位置。在上面"选择关键点"一节中已有提及。

2. 关键点工具

该工具用点来表示。它用于设置关键点,告诉 MORPH 应将开始图像中的哪部分转为结束图像的对应部位。要建关键点,首先从工具板上选择关键点工具,然后在开始或结束图像中选择区域,用鼠标左键设置关键点。

3. 线工具

该工具用一条斜线表示。它用于将关键点用线连接起来。选择该工具后,在要连接的关键点上分别按鼠标左键即可在关键点之间连线。在关键点之外的地方按左键即结束连线。

如果在使用关键点工具时按住 CTRL 键,也可连接关键点。

4. 放大镜

该工具用于成倍放大或缩少当前选择窗口中的图像。选择该工具后,按左键即放大图像,按右键即缩小图像。

5. 裁剪工具

该工具用剪刀表示。它用于清除或删除两点之间的连线。选择该工具后,在想要裁去的线上按左键即可。

6. 浏览工具

该工具用手表示。它用于自动浏览窗口内的图像(当图像比窗口大时)。选择该工具后,按住左键拖动图像,即可移动窗口内的图像。

三、其它功能

在 MORPH 中还可控制图像质量、变形过程、速度(匀速、加速、减速等)等等,在此不再详述。

MORPH(DOS 下运行)

MORPH 是由 DAVID K MASON 开发的在 DOS 环境下运行的图像溶合工具。

一、硬件要求

* VGA 显示器(MORPH 只能在 640×480×16 方式下运行)
* 至少 286
* MICROSOFT 兼容鼠标
* 最好有协处理器
* 足够的 XMS 或 EMS

二、使用方法

在 DOS 提示符下键入"MORPH 〈FILE1〉〈FILE2〉"即可启动 MORPH。文件可以是 TGA(16,24 或 32,压缩或非压缩),VIVID IMG 或 GIF。两个文件的格式可不相同,但必须有相同的大小。

由 MORPH 生成的图像类型是压缩的 TARGA—32 文件。

指定文件运行 MORPH 后,MORPH 读取并显示图像。如果只指定一个文件名,则显示该图像两次。如果图像大小合适,则可刚好显示在窗口中。

然后,在两个图像上显示网格。网格交叉的点可以调整。

刚开始时,在图像的四条边上有线。两图像上的网点数量总是相同的,但除非锁住网线,否则网点的位置可以不相同。将鼠标移至任一图像的边上,在想加线的位置按左键,这就加上了一条线。如果光标在上边或下边,将增加垂直线。如果在另二边,则加水平线。

要移动一顶点,将鼠标位置移至两条线的交叉点,按住左键,然后移动鼠标移至所要的位置,放开按钮。MORPH 会尽量不使线相交叉。注意,最好不要有古怪的角度。

在屏幕上还可进行其它的控制:

MORPH/WARP:在 MORPH 方式,程序将显示(MAP)点从图像 1 至图像 2,然后从程序将反从图像 1 到图像 2 显示点,但不减弱。WARP 方式仅用 MORPH 方式的一半时间。

LOCK/UNLOCK:如果选择了锁(LOCK),则两个网格是同步的。移动一个图像上的点,也同时移动另一图像上的点。

如果选择 UNLOCK(不锁定),则两个网格是独立的。

通常则开始时选择LOCK,在图像 1 中设置点。然后选择 UNLOCK,移动图像 2 中的点。

SPLINE MESHES(样条网格):当确定完全部点后,可开始变形。MORPH 计算哪些点应在何处画样条曲线。

如果关闭这一控制,程序将只画直线。

SMOOTH RESAMPLING(平滑处理):在 SMOOTH(平滑)方式,MORPH 在要显示的源图像中插入一些新的像素。否则,只取附近的像素。在平滑方式可取得较好的效果,但要多化不少时间。

SPLINE INTERVALS(样条区间):确定 MORPH 如何决定网点之间的间隔。如果打开该控制,则使用样条曲线计算。否则,使用线性插值。样条曲线产生更好的结果,但可能会造成大量条纹。

网格颜色中"R"、"G"和"B"控制:分别设置显示控制网格所用颜色中的红、蓝、绿。

帧控制:告诉 MORPH 生成多少个图像。在 MORPH 方式,这表示多少个双向(TWEEN)帧。

在 WARP 方式,该数包括完全卷绕的后帧。

样条按钮:预演当前网点样条处理结果。

ZOOM 按钮:放大图像。

SAVE 按钮:将网格和设置保存到控制文件。

LOAD 按钮:装入控制文件。与[L]键相同。

GO 按钮:开始变形。与[G]键相同。

ABORT 按钮:终止并退出。

MORPH 的关键是计算如何在网上加点,其余的都很直观。

电脑测试工具(三)

能　强

(接上期)

八、PC BENCH

PC BENCH 是由 ZIFF-DAVIS 出版公司推出的 PC 机测试软件,是目前常用的,也是最具权威的 PC 性能测试工具之一。

PC BENCH 精确测试处理器、内存、显示和磁盘子系统的性能,其结果给出了实际运行流行 DOS 应用程序时能达到的性能尺度。

PC BENCH 采用建模方法确定应用程序的典型操作,因此,其结果与实际应用程序的性能密切相关。

在 PC BENCH 的用户接口,你可输入有关你所用 PC 的信息、运行测试、建测试组和比较结果。PC BENCH 的测试结果全部以图形方式显示。

PC BENCH 用来度量 PC 性能的指标有:

DOSMARK　DOSMARK 是处理器、显示和磁盘三个子系统得分的加权平均。它提供 PC 运行 DOS 应用程序的整体性能指标,其测试反映流行 DOS 应用程序执行大多数常用操作的情况。该指标可与其它 PC 机比较。

处理器得分　该得分主要是 16 位保护模式大指令混合体。它能准确模拟目前流行的应用程序使用 PC 机处理器的方式。它着重反映 CPU 子系统在总线利用 CPU 高速缓存的使用、CPU 高速缓存接口、外部高速缓存使用、主内存和 CPU 指令集方面的情况。

PC BENCH 的内嵌处理器测试还包括浮点处理器(FPU)的测试。

处理器得分是由 CPU 和 FPU 测试结果加权平均求得的。权重反映 CPU 和 FPU 对典型应用程序的相对影响。

显示得分　这是各种显示测试的组合。显示测试组所用的显示测试准确度量在 DOS 下运行应用软件时如何执行 PC 显示子系统。显示得分是文本和图形方式下 8 位和 16 位 VGA 写操作测试结果的加权平均。

磁盘得分　该得分用于估量 PC 磁盘子系统的综合性能。磁盘子系统包括硬盘、磁盘控制器以及任何硬件或软件磁盘高速缓存。

PC BENCH 的磁盘测试对一大组文件同时执行各种操作,包括建立和删除文件、移动数据、随机写和读操作以及应用程序通常使用磁盘子系统的方式。磁盘测试使用标准 INT 21H 接口,因此能正确度量磁盘性能,而不必考虑是否使用了硬件或软件磁盘高速缓存。

PC BENCH 产生每项测试的结果,而不管测试了多少个部件。你可使用不同的结果与其它的 PC 机比较,看看你所用的 PC 机处理某项操作有多好。

PC BENCH 将测试结果保存在数据库中。你可用不同的配置对同一 PC 机进行多次测试并比较各次测试的结果。也可将你的 PC 与其它的 PC 相比较。**注意:如果想比较不同的 PC 机,各 PC 机的配置应相同,否则,比较结果不能公平地反映系统的真正性能。**

注意:PC BENCH 测试 PC 使用 DOS 应用程序的性能,不能完全反映使用 WINDOWS 应用程序的性能。要全面测试 WINDOWS 环境下的性能,可使用 WINBENCH 和 WINSTONE。

1. 软硬件要求

PC BENCH 8.0 要求下列硬件和软件:

* 运行 MS－DOS 3.1(或兼容操作系统)或更高版本的 PC 机。最好使用 MS－DOS 5.0 或更高版本(或兼容操作系统)。
* 386(或兼容)或更好的 CPU。
如在 286 上运行,则有些测试不能执行。
* 至少 6.6MB 硬盘空间。
* 要测试的盘至少有 35MB 的空间。
* 如果要运行全部测试,至少要有 543KB 的空闲基本内存。

* 要运行 DOSMARK 测试至少要有 2MB 扩展内存。
* VGA 显示适配器。

2. 系统配置

运行 PC BENCH 之前，需要修改 CONFIG. SYS 和 AUTOEXEC. BAT。

①CONFIG. SYS 中必须包括语句 FILES＝20。还应包括必要的设备驱动程序。但不应装不必要的 TSR 程序或内存管理器。

尽量使用相同的环境运行 PC BENCH。如通常在安装 HIMEM. SYS 并且 DOS 装入高端的环境下运行 DOS 应用程序，这时：

DEVICE＝C:\WINDOWS\HIMEM. SYS
FILES＝20
DOS＝HIGH

②修改 AUTOEXEC. BAT 使它只包括必要的设备和程序。例如：

PATH＝C:\DOS
PROMPT PG
C:\MOUSE\MOUSE

在 AUTOEXEC. BAT 中也可加磁盘高速缓存工具，如 SMARTDRV。但如果仅测磁盘本身的性能，则不能加磁盘高速缓存。

注意：*修改系统配置文件后必须重新启动。*

3. 运行 PC BENCH 测试

在运行测试之前，最好输入所用 PC 机的信息，以便区分不同的 PC 机或同一 PC 机的不同测试结果。另外，还应使用设置功能设置或修改有关测试信息、测试次数等。

使用 PC BENCH，你可进行多种测试，如：内置测试、裁剪后的测试组、单项测试或预定义组、批方式测试、演示方式测试……。

单个测试报告绝对值，DOSMARK 和子系统分是各单项的加权平均。每进行一项测试（属于上次运行的 DOSMARK 或子系统测试组），PC BENCH 显示该项测试的绝对值、重新计算加权分并更新显示的分值。

注意：*PC BENCH 运行测试时将关闭鼠标和键盘。*

①交互方式运行

进入 PC BENCH 菜单后，在 RUN 按纽下的字段中选择 DOSMARK、ALL TESTS、PROCESSOR、MEMORY、VIDEO 或 DISK，然后选择 RUN 按纽即可进行相应的测试。

注意：*进行 DOSMARK 测试可能花很长时间。但对 486/66 的 PC 机，若能正确配置，则不会超过 15 分钟。*

选择 ALL TESTS 将进行全部测试。在进行全部测试之前，应注意下列问题：

* 全部磁盘测试都在同一个盘上运行，因为只能设置一个用于测试的盘。
* 要运行磁盘吞吐显示测试或磁盘混合测试（DISK MIX），至少要有 32MB 剩余空间。
* 如果机器信息对话框中的磁盘设置部分设为主磁盘分区（通常为盘 C:），只进行 BIOS 磁盘访问测试。
* 不能在网络盘上进行 DOS 文件访问测试。

如果运行指定的测试或测试组，在 TESTS 菜单中选择 CHOOSE TEST。PC BENCH 显示测试选择窗口，在这里选择想运行的测试。

②以批方式运行

在 DOS 批文件中使用命令行参数也可运行 PC BENCH。批文件包含一系列 DOS 自动执行的命令。用这种方式可一次运行所有测试、一个测试组或以演示方式运行，测试结果自动记录在数据库中。例如用下列的批文件：

```
D:
CD\PCBENCH
SET PIN＝PC25
VARIANT1＝2
VARIANT2＝0
VARIANT3＝0
VARIANT4＝0
VARIANT5＝0
BENCH /B /FTESTI. STE /OPCI. CSV
```

该文件运行列在 TESTI. STE 中的测试项目，将测试结果记录在文件 PCI. CSV 中。

③运行作为实用程序的测试

PC BENCH 中可作为实用程序的一组测试是：

电池耐用性测试（RUNDOWN. EXE）：用于测试便携机电池系统在最坏情况下的耐用性。

时钟计时测试（TIMER. EXE）：通过与外部时钟比较测试系统时钟的准确性。

VGA 兼容测试（VGAHDW. EXE）：通过执行几个 VGA 寄存器组的功能来检查不同显示子系统间的差别。**注意**：*对大多数软件来说出现几个测试错误并不表示有严重兼容性问题。*

EGA/VGA 品质测试（EGAVGA. EXE）：以多种方式显示图像以便你检查显示器能支持哪些方式。

4. 处理测试结果

PC BENCH 的测试结果可保存在数据库中、送到打印机、与其它 PC 作比较等。

要将全部测试结果与一组结果相比较，这组结果就是基准系统。你可选择那组结果作为基准系统。你选择的结果被看成 100%，其它结果都用相对于基准系统的图形表示。在 GRAPH 菜单中选择 SELECT BASELINE SYSTEM，即可指定或改变基准系统。

测试结果图形既可显示相对值，也可显示百分比。图形长度可放大或缩小。

要比较不同的 PC BENCH 结果，在程序屏幕中选择 COMPARE RESULTS 功能。PC BENCH 在浏览窗口列出数据库中全部可用结果。你可选择要在 PC BENCH RESULTS 中显示的结果。

注意：如果在同一机器上重复运行 PC BENCH，机器 ID 或 VARIANTS 必须唯一。PC BENCH 通过改变 VARIANT 字段自动使每次测试唯一。

5. 影响测试结果的因素

有些因素会影响 PC BENCH 测试结果。要得到最好结果，就该了解这些因素。

下面列出影响 PC 得分的部分软件和硬件因素：

处理器系统	CPU 类型和时钟速度
	内部和外部 CPU RAM 高速缓存
	基本内存速度
	内存/CPU 接口速度和宽度
	等待状态
	节能设置
磁盘子系统	硬盘类型
	硬盘控制器及其缓存大小
	硬盘驱动软件
	软件缓存大小
	磁盘碎片及剩余空间
	压缩
	总线接口（如局部总线）
显示子系统	图形适配器
	显示接口，如局部总线
软件	后台程序（特别是网络和 TSR 程序）
	DOS 版本
硬件总线类型	ISA 总线、EISA 总线、微通道总线
	局部总线是否存在及类型（如 VESA 或 PCI）

要取得最好的、最精确的 PC BENCH 结果，应按下列过程进行处理：

①重新格式化。

②简单安装操作系统(DOS)。

③安装 PC BENCH。

④修改 AUTOEXEC.BAT 和 CONFIG.SYS 文件满足 PC BENCH 的要求。

⑤重新启动电脑。

这些步骤保证每次运行 PC BENCH 时电脑是“干净”的，即只有 DOS 最基本的系统软件。

如果重新格式化硬盘或重新安装操作系统不方便，那么至少应该：

①去掉硬盘碎片。

②尽量从 AUTOEXEC.BAT 和 CONFIG.SYS 文件中移去不必要的项目，空出尽可能多的 RAM。

③重新启动电脑。

磁盘碎片会影响电脑性能，使用 MS DOS 6.0 或更高版本的 DEFRAG 或 NORTON 的 SPEEDISK 可去掉磁盘的碎片。去掉磁盘碎片后，系统进入相对稳定状态，测试结果自然更精确。

改进 PC BENCH 结果还有其它方法，如：

①挂起 TSR 或网络软件后运行 PC BENCH。如果有 TSR 或网络软件，不仅会影响 PC BENCH 结果，而且还会导至执行某些测试时内存不够。

②使用磁盘缓存。

③打开各种处理器缓存。

要取得最好的结果，应考虑以下几点：

①通常如何使用电脑。在大多数情况下，DOSMARK 将提供电脑整体性能的足够丰富的测试结果。当然，还可根据特殊需要运行其它单个测试。例如，每天都要搬动硬盘上的许多大文件，这时可运行 32MB 文件磁盘扫描(THROUGHPUT)测试。

②还应用你运行 DOS 应用程序的方法去运行 PC BENCH。例如，通常运行应用程序时不带磁盘缓存，那么不应带磁盘缓存运行 PC BENCH。如果通常使用磁盘缓存，那么应使用相同的软件运行 PC BENCH。

③不要使用除 EMM386 或 HIMEM.SYS 之外的内存管理程序运行 PC BENCH。内存管理程序可以与保护模式测试方式的适当操作接口。不同的内存管理程序对 PC BENCH 的测试结果有一定的影响。

PC BENCH 改进了许多 PC 性能测试的术语，这些术语对专业人员不难理解，但对普通人员并非容易。由于篇幅的限制，不能详述。若读者有兴趣，可参考 PC BENCH 的英文说明(PCBENCH.TXT)。

（待续）

DOS 百宝箱

能　强

第一期主要介绍了对文件和目录进行操作的二十多个小工具，第三期介绍了查找压缩程序的四个小工具，这次将介绍四个查找图像文件的小工具。

1. WHATPIC

WHATPIC 是一个图形文件列表工具。它能识别多种图像文件，并显示它们的文件名、图像格式、宽度、高度、颜色数、文件大小、驱动器卷标。其用法是：

WHATPIC ＜filespec＞

其中，filespec 可以是路径名、文件名，可包含通配符，并且可重复任意次。

例如要找出 A 盘、C 盘 PIC 目录下的全部图像及有关信息，只需输入：

WHATPIC A: C:\PIC

WHATPIC 能识别的图像格式有：

BMP	MS WINDOWS 3. X 位图文件
FLI	Autodesk Animator 动画文件
GIFxxxy	Compuserve 的图像交换格式，xxx 是版本号，y 是 I(若是交替方式图像)
ILBM	Deluxe Paint/AMIGA IFF 交替位图文件
IMG/GEM	Venturn Publisher 文件
JFIFx. x	JPEG 文件交换格式，x. x 是版本号
MAC	MacPaint 文件
PBM	Deluxe Paint Ⅱ 改进的 IFF 位图文件
PCXx. x	PC Paintbrush/Zsoft 文件，x. x 是版本号
PIC	PC Paint/Pictor 文件
RIX	ColoRIX VGA Paint 文件
TARGAxx	Truevision TARGA 文件，xx 是图像类型
TIFFx	标记图像文件格式，x 是 I 或 M

2. GIFDESK

GIFDESK 是查找并浏览 GIF 图像的小工具。其用法是：

GIFDESK 〈filespec〉

其中，filespec 可以是路径名、文件名，可包含通配符，并且可重复任意次。

例如，要浏览 A 和 B 盘上的全部 GIF 文件，只要输入：

GIFDESK A: B:

在浏览图像时，可用下列命令：

PgUp/PgDn	下一个/前一个屏幕
ESC	退到 DOS
空格	切换格式，例如：6×5〈—〉3×3〈—〉2×2
F1	F1＝1×1
F2	F2＝2×2
F3	F3＝3×3
F4	F4＝4×4
F9	送到连在 LPT1 的激光打印机打印
Tab	跳到下一个图片
.	将屏幕内容写到一个 GIF 文件中
HOME	移至第一个屏幕
END	移至最后一个屏幕
+	增加分辨率(只能在 SVGA 中使用)
—	降低分辨率(只能在 SVGA 中使用)
F10	切换灰度/彩色(只能在 SVGA 中使用)
其它	移至以该键开头的文件

3. GDIR

GDIR 是一个 GIF 图像文件列表工具。它能识别 GIF 图像文件，并显示它们的大小、分辨率、颜色数、是否有 GIFLITE 头部等信息。其用法是：

GDIR [＜filespec＞]

其中，filespec 可以是路径名、文件名，可包含通配符。

例如，要列出当前目录下的全部 GIF 图像文件，只需输入：

GDIR

(下转 26 页)

什么是调制解调器

江苏·刘 锋

计算机网络技术，在计算机界时下是一个十分热门的话题，在许多关于计算机网络的文章以及书籍中经常出现调制解调器一词。许多对网络技术不熟悉的初学者可能会产生这么一个疑问，什么是调制解调器呢？

通俗地讲，“调制解调器”(MODEM)就是一位信息“翻译官”。众所周知，目前的计算机在处理信息时都是通过数字来实现的，不是0就是1。但如果要通过计算机网络进行远程通讯，就要使用调制解调器。为什么呢？首先让我们以计算机通过电话网进行通讯为例，计算机是根据数字来处理信息的，而外面电话网中所传送的信号大都为模拟信号。如果主计算机的终端进行了联接，而媒介却是只能通过模拟信号的电话网，那么结果便可想而知了。为了解决这一问题，AT&T公司研制出了第一台实用的调制解调器，计算机通讯便产生了一次革命，电脑网络成为现实，因为主计算机和各终端机通过调制解调器上的一个特殊的串行口，也就是——RS232C口。在通讯的过程中计算机把所有要传送的数字信号经过调制解调器中的芯片(MODEM CHIP)转换成经过调制的音频，也就是在外部电话网络中可以直接传送的模拟信号。当信号通过电话网传送到另一台计算机时，再通过调制解调器将其转为数字信息供计算机读取储存，这样就完成了信息的传送。当然，以上提到了计算机网络连接只是多种网络中的一种，至于比较复杂的局部网(LAN)等等，则还要添加另外设备，如：网络接口卡等，这里不一一介绍了。

(上接25页)

要列出PIC目录下全部GIF文件，只要输入：

GDIR \PIC*.GIF

4. CHK4GLTE

CHK4GLTE用于检查当前目录下的GIF图像文件是否已用GIFLITE压缩，即是否有GIFLITE头部标记。

不需要任何参数运行即可。

什么是ROM和RAM

河北·李东华

ROM(READ ONLY MEMORY)是英文三个词的缩写，意为只读存储器。顾名思义，对于这种存储器，人们只能通过它读出经过特殊工艺预先写进去的内容，而不能把自己需要记忆的信息随时写进去，也不能改变它的原有内容。一般情况下，每台机器都有它自己的ROM用来存放不能被修改的系统信息，如：引导系统程序、ASCII字符点阵等。

RAM(RANDOM ACCESS MEMORY)意为随机存取存储器。对于这种存储器，其操作具有双重属性，既可存写，又可读取。通常所说的内存就是由RAM构成的。

一般来讲，ROM和RAM是指集成块而言，但对于软盘片，也可以把它置为只读式或称为“写保护”；对于磁盘上的某些文件也可以置成“只读式”的，以对文件加以保护。

另外，作为存储器集成块，还有一种叫做EPROM(ERASABLE PROGRAMMABLE READ ONLY MEMORY)意为可擦可编程序只读存储器，它和ROM一样，是只读式的，不同点在于使用特殊的装置可以擦除或重写它的内容。这种集成块一般应用于一些控制装置，特别是适用于再开发进程。

保养磁盘十要素

河北·李东华

一、养成每次用完磁盘，就把其放入磁盘套内的好习惯，以防止脏物落到其表面。

二、不要触摸磁盘表面。如果磁盘表面被指甲或锐利的物体轻轻一划，就会出现许多坏磁道，如果0磁道被损坏，整张磁盘就会报废不能使用。

三、不要把磁盘留放在磁盘驱动器内。

四、磁盘应放在远离磁场的地方。

五、存放磁盘的地方应保持干燥、通风，以防止磁盘受潮、霉变。

六、把备份磁盘放在不同于原始磁盘的地方。

七、备份所有的原始磁盘。维护所有重要的或新建

立的程序或数据文件。

八、给所有的磁盘加上标签。一定要在标签上写好字后再贴到磁盘上。

九、重要的磁盘要进行写保护,以防止在使用时数据被意外地覆盖而丢失。

十、尽量不要占满磁盘空间,便于用 NORTON 修复文件。

鼠标保养两则

上海·邵亮

市场上的鼠标分为两种:机械式和光电式。光电式价格较贵;机械式价格便宜也很好使。

鼠标一般有两个按键,最常用的是左边一个。按一般人的习惯,右手握鼠标,食指按左键很自然。但对左撇子来说就不顺手了。没关系,也可以通过一些软件来切换左右键的功能。比如在 WINDOWS 操作系统中,打开主程序组窗口,选择控制面板图标再进入鼠标设置对话框。用鼠标点一下"左/右按键交换"选择框。按键就交换了位置。然后退出控制面板。这样运行应用程序时就可按右键完成。这个方法对于习惯右手操作鼠标的人来说也有益的,因为这样可以减轻左键的机械损耗。

平时在使用鼠标时,桌面一定要光滑整洁,最好有一块专用的垫板。即使这样,时间长了鼠标器的小光栅球蒙上了灰尘污垢,就会影响灵敏度。用以下方法可自行擦洗:关机之后把鼠标器翻过来,让有小球的一面向上,逆时针方向旋转盖子将盖子取下;轻轻地将鼠标再翻过来让小光栅球掉入手掌中。再用软布蘸上鼠标器专用的清洁剂或纯酒精擦拭小球,并用干布擦干;把存放小球的圆洞也一并擦净。待小光栅球干透后,轻轻地放入圆洞中,盖上盖子,顺时针方向拧紧即可。

WPS 文件密码解密

黑龙江·GB4

WPS 作为一种方便、迅捷的桌面印刷系统已较普遍地进入各位电脑用户的家中。它的操作之简单、功能之强大,料想各位已烂熟于心,所以不再叙述。在这里要说的是 WPS 设置的文件加密功能。此功能要将不愿让别人看见的文件设置密码,起到保密的作用。但文件一多,密码也随之增多,搞错一、两个也是在所难免。COMPUTER 之"六亲不认"恐怕各位早已有所体会,即使密码错那么一点点,它也不会"网开一面的"。自己辛辛苦苦写的文章明明在那里却愣是看(用)不了,岂不是太伤心了吗。为了不让喜欢设置密码的朋友总哼那么一句"要知道伤心总是难免的,你又何必一往情深",我把从朋友处学得的一个妙法公布于众,望皆大欢喜。

以 UCDOS 3.1 下的 WPS 2.2 为例。

进入 PCTOOLS,在目录中找到忘记密码的 *.WPS,按"回车"确定。

按"F"键进入文件处理功能,再按"G"键进入文件修改功能,最后按"H"键进入十六进制修改文件。

用方向键操纵光标寻找查看文件,被遗忘了的密码就藏在 00dd 到 00e4 的字节上。此后,各位便可以根据下表查出密码了。

A	EB	B	DB	C	CB
D	BB	E	AB	F	9B
G	8B	H	7B	I	6B
J	5B	K	4B	L	3B
M	2B	N	1B	O	0B
P	FA	Q	EA	R	DA
S	CA	T	BA	U	AA
V	9A	W	8A	X	7A
Y	6A	Z	5A	0	FC
1	EC	2	DC	3	CC
4	BC	5	AC	6	9C
7	8C	8	7C	9	6C
—	2D	=	2C	、	F9
~	18	!	ED	@	FB
#	CD	$	BD	%	AD
^	1A	&	9D	*	5D
(	7D	)	6D	—	0A
+	4D	[	4A	]	2A
\	3A	{	48	}	28
|	38	;	4C	'	8D
:	5C	"	DD	,	3D
·	1D	/	0D	〈	3C
〉	1C	?	0C	(空格)	FD
TAB	6F	←	7F	ESC	4E

此外 F_1—F_{12}、DELETE、PAGEUP、PAGEDOWN、HOME、END、INSERT 皆为 FF。

其它还有一种极简单的解密方法，当回答密码时按住 CTRL 键打下列字：QIUBOJUN（求伯军）即可通过密码（在大多数 WPS 版本中可行）。

以上密码差不多已经够用，足以让各位放心大胆地使用加密功能而又不必费尽心思去牢记密码。当然，最好还是别忘记。提醒一点，学会了这个方法，千万别去偷看别人写的文章呀！

高低密软盘鉴别七法

黑龙江·陈海鹏

我们平时在使用软盘时，常常要对软盘的密度迅速而准确地作出判断，从而适配同密度的驱动器，正确地进行格式化及读写。下面，将鉴别高低密软盘的七种方法总结如下：

一、数字法：此法是最直观的方法，通过观察软盘封套、标签或盘盒上的软盘容量数值来确定密度，即 360K（有的软盘标识为 500K）、720K 为低密，1.2M（或 1.6M）、1.44M（或 2M）为高密，此法虽简捷，但大多数盘并不明确标识具体容量数值，故此法适用面较窄。

二、字母法：通过观察软盘封套、标签或盘盒上的缩写字母或英文单词来鉴别，如 DD（Double Density）为低密，HD（High Density）为高密。大多数软盘均有此标志，故此法适用面较宽，但仍有少数软盘没有标识而无法鉴别。

三、TPI 法：通过观察软盘标签上 TPI（每英寸磁道数）来确定软盘密度。48TPI 为低密，96TPI 为高密。目前大多数软盘无此标志，故此法适用面也较窄。

四、衬环法：通过观察五寸盘的驱动孔周围是否带有彩色（包括黑色）塑料衬环来确定容量。有彩色衬环为低密，无彩色衬环为高密。此法对大部分五寸盘均适用且便捷准确，但不适用于三寸盘。

五、方孔法：通过观察三寸盘正面左下角是否有一约 5 毫米的正方形孔洞来鉴别容量。有方孔为高密，无方孔而有一同尺寸正方形凹陷区域为低密。此法适用于所有三寸盘且便捷准确，但不适用于五寸盘（此法比较鲜为人知）。

六、自动格式化法：如果以上 5 种观察法仍无法鉴别出容量，则可使用本法。即用 DOS 的 FORMAT 命令不带任何参数（如 4、1）格式化软盘，对于较高版本的 DOS 和质量较好的驱动器，会自动识别出软盘的密度，将其格式化为相应的容量，从而确定出软盘的密度。

七、硬性格式化法：将低密软盘按高密硬性格式化，如发现标识出许多坏道（质量低劣的高密软盘不在讨论之列），一般有几百 K，则一定是低密软盘，否则为高密软盘。

一般来说，通过观察法可以确定出几乎所有软盘的密度，但了解第 6 法与第 7 法，对于一些特殊情况的处理，也是有一定价值的。希望笔者总结出的这七种方法，能对您有所帮助。

谈谈 DR—DOS

黑龙江·陈海鹏

在当今 MS-DOS 充斥 PC、WINDOWS 欲霸天下的电脑风云中，我们常常会听到或使用另一个小有名气的操作系统—— DR-DOS。DR-DOS 是美国 DIGITAL RESEARCH（数字研究）公司开发的一个与 MS-DOS 保持兼容的 PC 机操作系统。80 年代初期，以出品 CP/M 操作系统而闻名世界的美国 DIGITAL RESEARCH 公司，为了保持其 CP/M 当年的优势地位，推出了 16 位的单用户单任务操作系统 CP/M-86，又称为 DR-DOS。也就是说，CP/M-86 就是 DR-DOS 的早期版本。DR-DOS 推出以后，一直试图在功能上超过操作系统的霸主—— MS-DOS，事实上，DR-DOS 也确实做到了这一点。在相同的版本号中，DR-DOS 的功能总是要优于 MS-DOS，比如，DR-DOS 在 3.0 版就已经突破了硬盘 32MB 的分区限制，而且在网络功能方面，MS-DOS 则更是望尘莫及。到推出 6.0 版以后，DR-DOS 已经成为一个功能非常强大和完善的基于 IBM-PC 操作系统，它在许多方面的综合评分都要高于 MS-DOS。但是，好景不长，由于公司经营不善，1991 年 7 月，DIGITAL RESEARCH 公司被以开发网络而著称的美国 NOVELL 公司兼并，DR-DOS 初至峰巅便一坠深谷。自此，DR-DOS 6.0 便成为这一优秀操作系统的绝版（这也是为什么我们用了好几年的 DR-DOS 6.0，却总不见有其更高版本出现的原因），而取而代之的则是 NOVELL 公司将其改头换面的 NOVELL-DOS，并且推出了具有优先级多用户多任务形式（注：WINDOWS 3.X 为非多用户之多任务方式）的 NOVELL-DOS 7.0 版。在这之后，NOVELL 公司又突然决定终止 NOVELL-DOS 的开发工作，至此，DR-DOS 便不再有后继人。

诊断

问：《魔法门外传——星云之谜》中数处有中文密码，并出“英数”二字，似乎不是贵刊8月号的注音输入法，请问如何输入？　李波

答：按“TAB”键转换为“中文”，即可按本刊创刊号所登的注音输入法输入。

问：《三界谕——邦沛之谜》在里印卡帝国得到“椅头钥匙”后，去何处开启天之门？　李波

答：“椅头钥匙”就是扶手钥匙吧？你还有很长的路要走，要攻克许多难题才有机会使用那把钥匙。

问：本人急切想知道如何在《鬼屋魔影》中闯过那个有长尾巴的鸟人。　湖北·张剑萍

答：是不是指楼梯口的那两个。你找到两面镜子了吗？照一下它们就行了。

问：本人在玩《倚天屠龙记》时，过雷区用“神功护体符”也减血，请指教。　王一丁

答：说实话我可未碰上这种事，不过不用符也可过雷区。只要算好步数挨四次炸正好过去。

问：《天使帝国Ⅱ》密码解除后，经常死机。　天津·李示泽

答：似乎不是解拆的毛病，此问题与音效有关，在许多声卡上常死机（SB AWE 32最甚）。关掉音效再试试。

问：按贵刊攻略《命运之手》，在学者之屋应如何正确放置药水？　李欣

答：攻略中的方法可行，还有一简便方法，配好药水后将它倒入任意一个瓶中。如果不能将它从中取出表示放置正确，可取出则将它放入别的瓶中，直至正确为止。

问：我已经把游戏克星驻留了，为什么玩游戏时还不能无敌？　李想

答：GB软件不会自动让你变成无敌的，要自己动手去修改才行。

问：本人玩《倚天屠龙记》（光碟版），玩时出现“文件不能打开”的提示，为什么？　河南·胡彦春

答：系统配置CONFIG文件中的FILES必须足够，同时硬盘要有1兆以上的剩余空间用于存储临时文件，不然就会出现以上错误。

问：用影碟机观看的小影碟能否在有解压卡的PC机上观看？　刘明骅

答：可以，只要有解压卡和光驱即可。

问：《勇士斗恶龙Ⅱ》如何获得魔法钥匙？　湖北·郭振海

答：你问的是哪把钥匙？其实升到一定级别后可获得一种魔法，这种魔法可以打开任何一种门。

求诊

一、《魔界之泉——灰石传说》中，第四种剧情如何用「化石水」化开洞口的巨石？

二、《仙剑奇侠传》到底有无第二种结局（喜剧结尾）？要如何玩出？

三、《卧龙传》中如何将俘虏的敌将变成自己可用的武将？

四、《魔界召唤》中如何找到「镜子」？「永生世界」中如何发现「招唤神杖」？

五、《魔眼杀机Ⅲ——血战札诺尔》中，进入陵墓后，将所有的开关都扳向下后，到达最后一个扳手处。在那上面写着一句话「封锁于地下，直到他死亡为止」，不知如何是好。无论将扳手向上或向下扳均无路可走，路在何方？

征稿启事

《大众软件》是国内第一家集电脑应用与娱乐于一体的科普杂志，欢迎读者踊跃投稿。如读者有任何写作计划，请来函或来电话联系讨论。请作者注意以下投稿规定：

1. 手写来稿，务必用稿纸横排并用钢笔或圆珠笔书写清楚，一字一格，标点符号、英文或数字也是一字一格；文章长短不限。打印稿件，每行必须是 20 字或 40 字，行距至少为一行，字体至少是 5 号字。磁盘来稿，必须是 PC 机格式，文件格式必须是纯文本文件或 WPS 格式文件。

2. 与来稿有关的图片，应随稿件一起寄来。图片可以是照片、手画或磁盘文件。手画图片，文字符号应书写清楚。磁盘文件应以 CAP，GIF，PCX，TIF 等格式存放。同时在稿中插图位置画出草图或相应大小的方框，图号、图题、图注写于方框之下。

3. 专业名词应使用标准化的或一般通用的名称。新的或有争议的外来名词应在第一次出现时用括号注明原文。外国人名、地名、机构名原则上用原文，一般熟知的名称可按标准或习惯译法译出。计量单位和符号使用我国的法定计量单位制（国际单位制）。

4. 所有来稿（或磁盘）无论录用与否一概不予退还。若三个月内未接到刊用通知，稿件可自行处理。

5. 所有来稿务必在信封左下角注明来稿名称及栏目。

6. 稿件发表后，稿酬和本刊赠送的纪念券将在一个月之内寄出。另外，还将根据读者评刊意见对优秀稿件进行奖励。

7. 所有投稿必须注明作者的真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细地址，发表时署名任意。

8. 投稿者应文风正派，不能抄袭、剽窃他人作品。切勿一稿两投，本刊保留对所有来稿、约稿的编辑、删改、出版、转载等权利。

9. 稿件请寄：北京市和平门邮局 66 号信箱《大众软件》编辑部。（邮编：100051）

10. 为便于广大读者投稿，现列出从今年第四期起应用篇的主要内容：

①图形图像处理
②电脑动画
③多媒体
④病毒防治
⑤INTERNET 网
⑥WINDOWS 95
⑦电脑游戏的发展及制作
⑧家教软件（教学、教育等）
⑨家政软件（管理、记帐、股票等）
⑩电脑选购与维修
⑪汉字系统、汉字输入法和汉字处理技术
⑫办公自动化软件（字处理、表处理等）
⑬排版软件
⑭数据库
⑮网络、通信与电子邮件
⑯系统软件
⑰DOS 和 WINDOWS 小工具（最好提供可执行程序）
⑱自编的实用小软件（至少提供可执行程序，最好提供源程序）

致软件厂商、公司和开发者

为了使《大众软件》更好地成为各种计算机软件的大众传播媒介，协助各软件厂商、软件公司及软件开发者的优秀软件尽快地与全国众多用户和读者见面，大众软件杂志社读者服务部已于 95 年 8 月正式成立。服务部进行软件开发、营销广告业务及技术交流、培训等活动。服务部现寻找合作伙伴（或作您的软件销售代理）。贵方如欲通过《大众软件》杂志这个窗口将您的各种软件产品推向全国，请与我杂志社联系。合作方式可代销、经销、分销等。对于分销的软件产品，我社还将配合杂志进行有奖促销活动，详情见本刊总第 1 期或第 2 期第 33 页上的说明。

大众软件杂志社
读者服务部
一九九五年十一月

《大众软件》读者服务部软件目录

分类	软件名称	售价(元)
教学	苏琳英语家教系列 苏琳新概念英语(四册)	200
	苏琳英语家教系列 苏琳高中英语(三册)	120
	苏琳英语家教系列 苏琳初中英语(六册)	240
	得力家教系列软件(小学～高中数理化;儿童/生活美语;小学～高中、新概念、TOEFL、GRE 词汇学习(带发音))	
	CSC 电脑家庭教师:小学版	1400
	初中版	1300
	高中版	1800
文字处理	"傻瓜码"汉字输入方法	80
	盘古组件(含金山皓月,WPS for Windows,双城电子表,双向英汉辞典,等等)	1860
	方正家用软件(含电脑入门,输入法练习,WPS,电子词典,名片管理,等等)	390
	CCED 5.0	560
汉字系统	中文之星 V2.0 标准版/基础版	1180/188
	天汇 3.0 标准汉字系统	480
	天汇 3.0 中文支持环境	198
	中文之星—天汇双平台	1280
	WPS NT 1.2	838
	WPS NT 1.2+天汇 3.0 标准汉字系统	880
	中文之星金字方案(光盘版)	3500
游戏	1. 坦克大决战(386 以上机型)	49
	2. 暗棋侏罗纪	79
	3. 卡耐鸡人生指南	69
	4. 富甲天下三国篇(286 以上机型)	49
	5. 欢乐幸福人	79
	6. 雄霸天下	59
	7. 巴士帝国	49
	8. 五子棋大师	29
应用	《雅奇 MIS》V3.0A 图文信息管理系统自动生成器	1280
	《雅奇全业通》(包括工资、人事、销售、帐务等举例程序、教学录相带等)	
	《雅奇全业通》V5.0 管理信息系统	880
	《纵横通用财务系统》单用户版/网络版	9900/56000

- **邮购方法**:请按下述地址邮局汇款,并注明软件名称和购买份数,字迹要清晰;平邮另加 10 元邮费;需特快专递者,请另加 25 元邮费
- **联系地址**:北京市和平门邮局 66 信箱 《大众软件》读者服务部
- **电话**:(010)5266244 **传真**:(010)5266329

部分软件简介:

* 《雅奇 MIS》微机自动编程系统:能广泛地应用于各行各业对信息管理系统自主开发的需要。即使是不懂计算机语言的普通管理人员,利用此软件,也立刻会成为编程大师。
* 天汇标准汉字系统 3.0 版:新一代 DOS 中文平台,完全按照 DOS 中文平台国家标准开发,具有良好的兼容性和扩充性。也是目前国内使用较多的中文环境之一。
* 傻瓜码汉字输入软件:新一代汉字输入软件,万能悬挂,简单易学,易掌握;该输入法使双拼双音和自然码的老用户无需学习而直接使用傻瓜码。
* 中文之星 2.0 版:包容最先进的体现汉字和中国文化特点的中文写真字技术、逻辑汉字、动态翻译单字节汉字、中式表格处理、中文字处理等技术。可使用户应用 WINDOWS 及应用软件变得更加简单方便。

《大众软件》读者服务部配套软盘目录

第一期	六个游戏攻关工具(FPE、GAMETOOLS 等) 游戏攻关辅助工具(UNP 4.10 等) 二十三个 DOS 小工具(TREE、RENDIR、FFP 等) 数据压缩还原软件 PKWARE 系列 2.04g 版 《恶魔禁地》谜宫地图 《战国策》解拆源码
第二期	六个图形图像查看软件(由于软盘空间的限制,5″盘没有 ALCHEMY) 三个电脑测试软件 部分游戏图片
第三期	抓图软件 SCREEN THIEF、PCS 和 DROPVIEW/IP 电脑测试工具 PCCHECK 四个 DOS 小工具 系统多种配置的 CONFIG.SYS 部分游戏图片
第四期	图像溶合软件 WINIMAGE:MORPH 1.0 四个 DOS 小工具 第二期软盘中 QAPLUS 补充 部分游戏图片

注:更详细的软盘目录请运行软盘上的 README.EXE。

订阅方法:通过邮局汇款(请不要在信封内夹寄现金),另将订阅单寄至读者服务部(注意:在信封左下角注明"订阅"字样)。领取方式有自取(到读者服务部取)、平邮(用平信方式邮寄,只能用于杂志)、挂号、快件和特快专递五种。每份挂号加 0.30 元,快件加 6.00 元,特快专递加 15 元。需要发票者,请单独注明。除软盘外,读者服务部还有少量第一、第二和第三期的杂志,也可到读者服务部购买或邮购。订阅单格式如下(可复印、手画):

《大众软件》订阅单

订户填写部分:

订阅杂志
由……年…月至……年…月,共…………期,每期份数…………
领取方式: □自取 □平邮 □挂号 □快件 □特快传递
杂志金额(小写)…………………元,邮费…………………元,合计…………………元

订购软盘
由……年…月至……年…月,共…………期(□3″ □5″),每期份数…………
领取方式: □自取 □挂号 □快件 □特快传递
软盘金额(小写)…………………元,邮费…………………元,合计…………………元

(杂志、软盘及邮费)金额总计(小写)…………………元
(大写)…仟…佰…拾…元…角…分
付款方式: □现金 □汇款

收件人:………………… 邮编:…………………
通信地址:………………… 电话:…………………
备注:…………………

杂志社填写部分:

(记录)编号………… 收件日期………… 邮发记录…………
备注:…………………



在《凯兰迪亚Ⅱ》中,最后ENDING的一个画面是玛尔寇的复苏,似乎是凯兰迪亚另一个故事的开始。

现在,《凯兰迪亚Ⅲ》终于出版了,而且是由代理发行《三国志Ⅳ》、《魔法大帝》的第三波代理出版。好,让我们再进入凯兰迪亚的世界吧!

玛尔寇(MALCOM)真是杀死威廉皇帝(WILLIAM)以及凯撒琳皇后(KATHERINE)的凶手吗?事实上,在很久以前的凯兰迪亚王室中,威廉与玛尔寇是极要好的表兄弟,而克拉克为了争夺权利,便在当时的格瑞格国王及维克特(VICTOR)王子的帮助下发动了政变。政变的结局:威廉成了国王,而克拉克的女儿凯撒琳则成为威廉的妻子,从而生下了布兰登(BRANDOM)。虽然威廉登上了王位,但玛尔寇并未因此妒忌威廉,而是继续互相友好地生活着。

但是,凯兰迪亚大陆的灾难并未因此停止,王室中威廉皇帝及凯撒琳皇后又同样地被那把魔法匕首所杀害,玛尔寇的灾难便降临了。克拉克为了巩固自身在凯兰迪亚王朝中的地位,便公开指责玛尔寇是杀人凶手,杀人犯的罪名便落在了玛尔寇的身上,并且最终玛尔寇被魔法囚禁在牢狱中。

牢狱中的玛尔寇,由于满腔的愤愤已使他成为一个类似基度山伯爵、凤凰星座一辉那样的人。一旦囚禁他的魔力消失之后,他便开始了对他的侄子布兰登(包括布兰登的老爷——克拉克)的报复。可是,老天并没有帮助玛尔寇,他的报复行动最终还是失败了,自身也变成一座石像!)被丢在王宫外的垃圾场中(凯兰迪亚一代的剧情)。

古语云:"苦尽甘来",玛尔寇的霉运总算到头了。一个急雷电闪,变成石像的玛尔寇复苏了,而玛尔寇的复仇再一次开始了……

一、凯兰迪亚大陆

玛尔寇苏醒过来,便处身于CASTLE DUMP中。在这个垃圾场中,玛尔寇可捡到钉子、空瓶、布兰登的旧靴子等有用物品(以后在每个环境下,都要多搜索几次,以免错过有用之物)。还有,千万别去招惹松鼠,那小家伙不知怎么就会咬玛尔寇,本游戏也就GAME OVER了。

玛尔寇由城堡下方的传送器(TRANSPORTS)来到广场,用刚捡来的钉子打开右手房门的大锁,就可进入玩具工厂。不过,留下那个钉子(BENT NAIL),等会儿还可用来钓鱼。

玩具工厂的后头是玛尔寇的房间。玛尔寇进入后,可在柜子抽屉中找到橡实(不过这橡实是被绳子绑着)以及床底下小丑的棒(JESTER STAFF),这些物品用处并不大。

在自己房中休息,稍后便可四处走动走动。在玩具工厂中会发现一个洞,下洞后,便来到一个地下室里。接着,按以下步骤进行:先站上毯子,按毯子上绿苹果,再按红色图案,就会进入一个叫DARM的房间(看



来进去并无什么意思，别管它，以后再来吧！）。从地下室上方门出去，进入大厅，看到一座雕像（名为真理之声，它怎么不发一言，不为玛尔寇说说好话？不睬它！），来到广场。广场上方有个三明治店，玛尔寇并不饿，所以往右出了广场。一路上经过城市边缘（CITY LIMITS）、剧场、郊区、传送器，便到达路口（CROSS ROADS）。往上走是凯撒琳皇后的坟场。一定要设法弄两朵花来才能和死者的灵魂沟通。往下便到了港口多克（DOCK），好像只有成为马戏团的团员才能乘船离开。接着往左为起落场，玛尔寇在这里见到已成为飞马的珊西亚（XANTHIA）。珊西亚见到已变成石像的玛尔寇又复活了，不禁被吓了一跳。她告诉玛尔寇，让他马上离开凯兰迪亚大陆，不要再做那些对凯兰迪亚人民有害的事情了。玛尔寇似乎听从了珊西亚的话，事实上，因为他预感到了自身危险（实际上也是这么一回事，凯兰迪亚新警长贺曼（HERMAN）也希望立即逮捕玛尔寇入狱），倒不如先离开这个大陆，再图谋自己的报复计划。

玛尔寇离开岛的方法有多种，下面是本人及同伴研究出来的离岛方法：

一 首先，让玛尔寇到城市边缘上方，可看到一个农场（DAIRY）。玛尔寇在这里可以找到芝麻种子，并把它和鳗鱼混合在一起，成为肥沃种子 。然后，玛尔寇用开始拿到的空瓶子在剧场的青蛙雕像嘴里取到水，回到住处（即玩具工厂）。进入地下室，左边的墙壁好象有点怪，不管它。把肥沃种子种上去，浇上水，这样，可进入一间密室（CATACOMB）（当然，墙会被破坏）。玛尔寇将发现密室右下方的螺型物中有一种药水（PORTAL POTION），可作传送用。用空瓶装药水，在哪里使用药水才有效呢？若找不到正确地点，那只是白搭。玛尔寇忽然想起青蛙雕像那儿地板上的图案和密室中的容器很像，不管它，先试一试吧！在那儿服下药水，便被送到猫岛的上方遗迹（ANCIENT RUINS）中，顺着梯子向上走，便到了狗堡（DOG FORIK）。

二 玛尔寇来到郊区，见到马戏团团长迈姆在表演。当他背对画面时，将鳗鱼（对不住，各位读者，鳗鱼是从哪儿来的？记得开始忘掉的钉子吗？用它和绑着绳子的橡实在港口右下方水中，可以钓到许多鳗鱼）塞入迈姆衣服里，马上离开。这样，迈姆便会去公共澡堂洗澡，跟着他来到公共澡堂。说些谎话，再在投币箱使用钓具，就可进入澡堂。尔后，将右方水温调节器调到红色的底端，热水会让所有洗澡的人逃离澡堂，就这样，玛尔寇便可一变而装成迈姆了。带一瓶水、肥沃的种子及玩具工厂制造出来的木马来到魔法师的小屋，珊西亚便误把玛尔寇当作迈姆。把肥沃种子种在魔法柜下面，浇水之后，魔法柜便会倒翻。顿时，珊西亚手忙脚乱。这时，玛尔寇马上把木马投入锅中，飞马药水便大功告成了。用空瓶装满药水，把药水带至飞马起落场，让玛尔寇喝下药水，便会变成飞马离开凯兰迪亚，当然降落在猫岛。

三 化装成迈姆的玛尔寇，到处逛逛（因为他已不必担心有人来抓他了）。当他逛到码头时，想搭船离开，但是看门的狗需要一块三明治，才肯开船。哪儿去找三明治呢？慢慢来吧。玛尔寇来到了玩具工厂，闲得无聊，造了几个玩具（反正也没事）。做完后，在城边看到一个小孩，样子很古怪，不管她，问问看。那小女孩表示不吃三明治，宁可要玩具，（本来嘛，玩是小孩的天性）。赶紧拿来玩具，交换后，得到三明治就可把它交给看门狗，便可搭船去猫岛了。

四 玛尔寇又到玩具工厂制造玩具（三个皮球）——皮球的简略制法：玛尔寇带着橡实及三把芝麻种子来到垃圾场，将种子放在木头柱子后面引诱松鼠，然后对松鼠施以橡实使松鼠催眠，一把种子抓一只，再将松鼠投入机器，看机器旁的说明书，即按绿色开关，就可制成三个皮球。带着皮球来到码头，用谎言及皮球，玛尔寇便会表演抛球杂耍，接下来就可离岛了。

二、猫岛

玛尔寇到达猫岛时，碰到两只动物：狗车夫和猫。奇怪的是，它们也会说话。与之交谈后，它们会提供一个情报，即让玛尔寇去丛林中寻找福拉飞（FLUFFY），并帮他完成革命。

玛尔寇和善地与狗车夫交谈后，就可搭便车畅游猫岛。当玛尔寇来到猫岛的北滩，发现这儿有大批海盗，为了让海盗成为自己的部队，玛尔寇便和海盗首领基恩（JEAN）商量。海盗首领认为只有在玛尔寇找到魔力武器之后，才愿率部下帮助他。

玛尔寇登上猫车，来到狗堡。与公爵谈话，便知猫岛的情况。原来狗族为了猫岛上的大量芝麻种子，便用武力占领了猫岛，并使大批猫成为奴隶。玛尔寇在地上找到砍刀，用它砍光狗堡右边树林中的所有杂草，在右边发现一个树洞。再回到狗堡后的上古遗迹，发现这儿奇迹般地发亮了。玛尔寇回到狗堡，又把堡的左边树林中的杂草及怪物砍光。捡起地上大部分骨头(BONES)，若是觉得身上肮脏或有什么虫子的话，就跳入画面中的小水塘。然后往右、左各走一步，拿到大量的骨头。接着向上走，遇到福拉飞。福拉飞告诉玛尔寇，狗族毁坏了猫族食物供应机(MOUSE FICATION)。使它们失去了反抗的能力。福拉飞要求玛尔寇帮助猫族度过难关——修好供应机。还说，只要修好猫祭坛的雕像群，即可恢复食物供应机。

玛尔寇想了想，假装答应了下来，他便交给玛尔寇一个皮老鼠。玛尔寇立即来到祭坛，用皮老鼠在画面左上方使用，球体即刻恢复。然后回到上古遗迹中，进入右边图型室，对墙壁使用皮老鼠。经研究后，即可得出上面的状况和宝石的排列方式。然后玛尔寇回到地面上(存档!!)。将六块以上的骨头交给狗公爵。公爵即开始挖洞埋骨头(狗的天性吧!)。在埋骨头的同时便会出现宝石。捡起多于六块的宝石(不够可继续重来)，玛尔寇即可回到雕像群。从刚才得到的情报分析，可得到宝石从左到右的排列方式：PEAL(珍珠)，TOPAZ，AMETHYST，EMERALD，SAPPHIRE，RUBY。

玛尔寇在修复当中的老鼠雕像时，得到一个水晶鼠(这个水晶鼠可把任何人变成老鼠)。然后找到福拉飞，谈了几句后回到祭坛，发现大部分猫都躺在地上，没有谁再肯工作了。玛尔寇回到北滩，见到海盗首领后，对一个叫LOUIE的人使用水晶鼠。首领见到魔法厉害，马上下令开船。

玛尔寇满心欢喜地上了船，幻想着凯兰迪亚大陆的征服计划，他的满腹酬志就快要实现了。但是，当他一上岸，就被埋伏在旁边的贺曼抓住了。原来贺曼和海盗首领私下做了交易，玛尔寇成了牺牲品。他被放逐到世界的尽头(END OF THE EARTH)。

三、世界尽头之冒险

当玛尔寇到达这里时，并未绝望。他首先用海盗留下的金币从贩卖机中购得雨伞及救生圈(POOL TOY)，再为自己在左边的机器买一份保险(他的意思是保险就相当于存盘的妙用)。玛尔寇跳至左一的木桶上，跳不上？那么会落在一块大石头上。将救生圈用于自身，再用小泵(PUMP)给石头上奇怪植物打气，站上这棵植物，玛尔寇被弹至对面石壁上，发现一个洞穴。进洞瞎逛一会，穿上救生衣跳到瀑布中，又落到另一块石头上。总之，在这里使用雨伞，将人另一个洞穴，最终搭上一部列车(飞车之类)，然后就会到达一个叫鱼之宫殿中，脖子上套一个项圈。

四、中央地带

经与画中人鱼交谈，玛尔寇得知自己已睡了多年，而且被卖到鱼后处。注意：这里同鱼后玩的游戏中，玛尔寇一定要统统输掉。然后故意假装称赞鱼后，才可脱离险境。经过大量交谈，得知鱼后最怕老鱼王。可是老鱼王已魂归故土，再也没法回来了，唯一之办法，就是……

玛尔寇走到垃圾堆，故技重演，可骗得瞎人鱼两块金币，不断往复，直至骗到玩者认为金币够了。要是玛尔寇被鱼后召回玩时，只要用金币贿赂人鱼侍从，它即可代你——玛尔寇下棋。

玛尔寇认为人的灵魂(鱼也一样)在地府之中。他四处搜索，总算在水源之处发现一门大炮，有些怪吧！好好查一下吧！原来这是一门旅行炮，单程价：五块金币，上吧！不要犹豫了。"砰！"

玛尔寇到了地府。很明显，地府并不恐怖，与办事员克罗克(CLERK)交谈，她会告诉你很多情报，先让玛尔寇去找一个死者肖像(类似也可)、一个纪念故去事情的物品及七个希望死者还魂的人(鱼)。玛尔寇只有去找了！不过金币就大概可算肖像了吧，反正上面也有头像。再有，纪念事物，玛尔寇可再搭水道飞车回到垃圾堆找一份旧报纸，然后再在鱼后身边的人找到七个愿意老鱼王还魂的人。好了，条件达成了，接下去该如何办呢？首先，玛尔寇会被召去下棋，当画面上的希望显灵之人达到七个(不包括玛尔寇和鱼后)时，放下旧报纸及金币，鱼王随即现身了。鱼后呢？被吓得魂不附体，逃之夭夭了。这时，让玛尔寇回到地府，和善地同排在队伍最前面的老头交谈，玛尔寇就会成为头一个，再与克罗克交谈，便会来到地府大厅。与每一个人(或



是灵魂等吧)交谈完之后，等待一会儿，地府中的办事员告诉玛尔寇：你必须被送到凯兰迪亚，此时，项圈会脱落。玛尔寇只有在通过导管传送后，才找到一个怪怪的钻土机，乘上它即可回到本来的大陆了。难道地府真在地底下?!

五、凯兰迪亚

可选择善良(STEWART)、中立(MIDDIN)、邪恶(GUNTHER)。

邪恶攻法：

首先，到垃圾堆中找到钉子及绑着绳子的橡实，接着进入城堡，路易会要求玛尔寇从猫岛取回六颗宝石，以证明玛尔寇对海盗的忠心。随后，来到魔术师门前，用钉子打开门锁。公共澡堂已变成当铺了(看来，玛尔寇不在几年，世界变化真大)，这儿会找到芝麻种子。再准备一些玩具，用绑着绳子的橡实和芝麻种子抓到一只松鼠后，用魔毯到旦恩房间，飞龙会要求玛尔寇以松鼠交换传送药水。在剧场上，玛尔寇使用传送药水，便会来到猫岛上古遗迹。向上走入狗堡，拿起砍刀，向右走三次，便会见到福拉飞。他又要革命了，而玛尔寇提出了取回六颗宝石的要求正合了他的心意——让懒猫自食其力。因此，他给玛尔寇一个奶酪机(CHEESE MAKER)。

向右来到猫祭坛，用机器制造一块奶酪，喂给中央的老鼠雕像，玛尔寇便得到六颗宝石。再回去找到福拉飞，他给玛尔寇一个鱿鱼罐，闻了这个具有魔力的东西后，就可回到凯兰迪亚大陆了。

到凯兰迪亚大陆后的第一件事，找到鱼后的项圈。当然，在垃圾堆及起落场会找到许多有用的东西，收集它们吧！回到城堡，把宝石和项圈都给海盗首领。而当老鱼王消失后，鱼后又要来召唤下棋之人，海盗首领就只好被召唤了。

中立攻法：

找到钉子，同样，换邪恶步骤进行到魔术师屋中。用钉子打开三人身上枷锁，珊西亚获得自由。由地下室来到大厅，珊西亚已经在调飞马药水了。

马上去玩具工厂，做出一匹木马。回来交给珊西亚，飞马药水完成了。在起落场使用飞马药水后进入猫岛。拿到砍刀，记住再到狗堡前，用砍刀把狗公爵埋的骨头都挖出来。捡完骨头，往左走三次，见到福拉飞。同样，玛尔寇提出用十块骨头交换六颗宝石，而福拉飞也想用这些骨头和狗交换武器！

用同样的方法回到凯兰迪亚大陆(见邪恶攻略)。到了凯兰迪亚之后，所有步骤和邪恶攻法一模一样。

善良攻法：

玛尔寇先去垃圾场找找，未发现什么。再去皇宫和LOUIE谈话，竟被变成老鼠关进了宿舍。玛尔寇用小丑棒逗弄其中的一只老鼠直到有铁钉掉下来，于是用钉子放开自己和其它的老鼠。再用鳗鱼和种子混和并将它"种"在门上，给种子浇水弄破大门。门破了，玛尔寇拿起烧瓶出去接受珊西亚的一块芝士恢复原状。然后又去找LOUIE对话，了解到要用猫岛宝石才能解救凯兰迪亚。知道了条件，玛尔寇经地窖来到珊西亚处弄到飞马药剂。于是按中立攻法的方法去拿宝石。然后，返回凯兰迪亚处理掉海盗。

六、洗雪冤屈

现在，玛尔寇洗脱杀人犯罪名的时刻总算来到了。记得在中间地带一场招魂大会吗？威廉知道玛尔寇是清白的，在凯兰迪亚来上这么一下，必定会收到很好的效果。回到玩具工厂，在床下找到国王之肖像，找真理之声聊聊，玛尔寇会知道令人怀念的事物——三明治。好了，在玩具厂找一些玩具带在身上，然后去当铺，用六颗宝石交换三把芝麻种子和一把木叉(CRUTCH)。钓三条鱼，用其中两条加工成肥沃种子，加上水之后去农场得到奶油，最后在先前旧地找到一个三明治专卖店(FISH CREAM PARLOVR)。进去后，用木叉修好机器，再用原料制成三明治。带上物品来到大厅，将肖像投入左边魔法柜中，把三明治交给真理之声。随后，玛尔寇会被传送到三明治专卖店，威廉国王即可显灵，向人们诉说事实真相。一切的一切发生之后，大家纷纷议论，克拉克躲在一旁，面带愧色。玛尔寇则回到家中，准备休息一下。没料到先后有推销员和克拉克带着布兰登来打扰，后者甚至要玛尔寇去当国王，你说呢？玛尔寇到底想不想当！当他再次躺下时，又有人来敲门了……(结局会因三种选择而有所不同)。在玩完一、二代时，没料到三代竟是这么一个故事，实在叫人意想不到。VIRGIN公司果然不乏精品。还有，攻略方法不只一种，笔者认为起码有五、六种以上，希望有兴趣的读者自己钻研。

阿曼尼斯传说 Ⅲ

陆 强

《阿曼尼斯传说Ⅲ》是由天堂鸟资讯下属的快乐天堂公司于 1995 年 4 月下旬推出的，是一套由日本 NEC－98 移植至 IBM PC 上的典型日式 RPG 中文游戏。此游戏只支持鼠标，而且有十分清楚的联机帮助，每当游戏者点功能框边缘时便会出现帮助信息。游戏难度适中、剧情丰富，其间穿插的动画和风趣的人物对话，使玩者溶入游戏之中，是一部不错的 RPG 游戏。游戏是以西方的产业革命为背景，玩家还可领略一下那个时期的文明成果。

故 事

在需罗姆感星球上存在着耶铁斯、比拉、迪巴哈三块大陆。耶铁斯大陆有尤第、夫罗、米亚、德莱四国；比拉大陆由克兰、古沙两国统治；另一块大陆迪巴哈素有“黑暗大陆”之称，已被冰封几百年，无人居住。突然，有一天从迪巴哈漂来一个浮岛，引起了各国的注意。米亚国派出最精锐的海军第一舰队去侦察，发现此岛上全是怪物后第一舰队便消失了。之后不久，比拉大陆的玛格利亚流行一种昏睡病，梦师婷婷急忙赶到德莱克镇找绝对神之一的里安，邀请他一起去玛格利亚。

内 容

婷婷和里安走出旅店先向上去火车站，混进站台找到旅店老板的小儿子。再回到旅店与老板娘结帐并取回剩下的钱。次日，刚要离开旅店，小阿里送来一盒小甜饼便走了。婷婷和里安再去火车站花 400 元买两张去玛格利亚的火车票，到第六站台去乘车。可是火车晚点了。于是，婷婷和里安离开火车站到镇中的道具店。和小阿里聊一会后，再回到六站台等车，并与人说话。这时，一列战车开进站来。一名叫雷克丝的女人下令开火，将婷婷和里安逼出火车站，并派人封锁了火车站。此时陆路已无法通行。婷婷和里安转回到道具店只见到小阿里的爷爷，小阿里不在家。出道具店时，外面已经下起细雨。婷婷和里安到旅店左面的树林中躲雨，出树林后遇上了阿里。他让婷婷和里安去港口看看，因为一艘货船刚进港。婷婷和里安来到港口左面的泊口，见到了迪伦船长，他却拒绝让婷婷和里安搭船。刚回到镇子，又碰到阿里。说明原委后，他答应再想一个办法。在咒术店门口有个女孩告诉婷婷和里安，阿里正在道具店等他们。进入道具店见到阿里，他给出了个好主意。晚上九点，婷婷和里安又来到港口找到一个妓女。里安花了不少的气力才说服她来帮忙。回到道具店，阿里却不见踪影。再到泊口时，守船的水手已经不见，想来一定是被那妓女引走了。婷婷和里安顺利地上船，下到船舱的最里面睡了一觉。次日清晨，上甲板后才发现船被暴风雨吹离港口。幸好里安会驾驶船，在甲板上转了一会儿，在后舷发现了大陆，才驶回港口。在港口，船长正因守船水手的失职而大发雷霆，见婷婷和里安驶回了货船便同意带他们去玛格利亚。

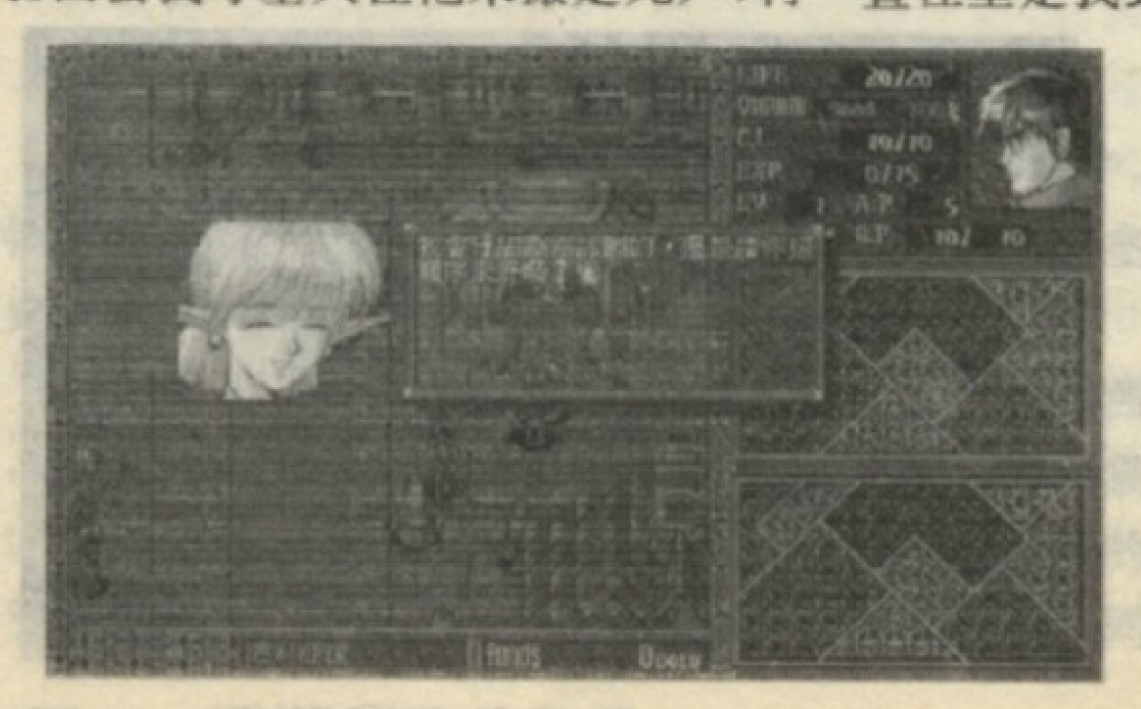
在海上航行无聊之极，上甲板与船长谈一谈。之后，便回船舱里扎营休息。航行了没多久就遭到不明国籍的军舰攻击。婷婷和里安杀上甲板干掉威斯大佐手下的士兵和炮兵，货船就成功地逃走了，但被敌舰打中



了一炮。他们却在弹坑中发现了阿里，他冒充里安的弟弟而留在船上并加入婷婷和里安的队伍。真是祸不单行，没航行一会又遇上了海盗。婷婷和里安又杀上海盗船，直至船底干掉海贼头，并救了两个女子。回到货船上，在甲板与船长打一声招呼，再回船舱见被救的两女之一梦师夏莉妮，得知另一个女子得了昏睡病。在交谈中，夏莉妮不断地讽刺婷婷，二人不欢而散。阿里与婷婷聊了一会，婷婷便决定进入那少女的梦境中。

婷婷和里安来到少女的梦中后，里安便以梦中人物万伸克的身份出现了。来到神殿门口买些装备后，便进入神殿。在大殿的入口见到一名祭司，她并不理他们。先不去理她，一直杀到尽头看见了夏莉妮和一面黑镜子。原来，夏莉妮在此处进不去，所以便先退了出去。之后，婷婷和里安也试着进那面黑镜子，结果也不行。再回到殿口，看到那祭司正和夏莉妮说话。等夏莉妮走后便向祭司询问详情。祭司查蒂告诉他们，由于火神利浦拉发狂才使这世界变成了妖怪充斥的大地。然后，他们出神殿问夏莉妮有关神殿内的事情，她会告诉他们如何通过黑镜子。再回到黑镜子处杀死旁边的怪兽，便可穿过黑镜子来到另一端。婷婷和里安顺利地走出迷宫来到最里面，打倒火神利浦拉。之后，婷婷和里安走出了少女的梦境，少女也随之从睡梦中醒来。

下午，货船来到了玛格利亚，婷婷、里安和阿里进入博览会场。在右面的游乐场玩时被管理人员认出。到左面的赛狗场找到博览会的主办人布朗先生，与他商量要在会场中开一个梦见小屋的摊位。布朗先生欣然答应。先由游乐场的上面进入镇子，找到旅店住上两天，再回到游乐场。此时，梦见小屋已经建成。婷婷占卜了一会儿，便邀他们回镇玩去了。在镇中听说咒术店的人得了昏睡病。次日，三人回到梦见小屋。不久，咒术店的人来请婷婷去治一下小孩的昏睡病。来到咒术店，婷婷和里安进入到小孩的梦境。来到神殿见到一个守墓人，他告诉他们大地的守护神史佩拉发狂了。进入到里面见到一个战死的勇士挡在黑镜子前面，他们不能进入。回去找守墓人让他来搬走死尸，再一直往里走找到祭坛，用法术封住土地神史佩拉。然后，婷婷和里安走出了小孩的梦境，小孩也随之醒来。结束了治疗工作，婷婷和里安回到梦见小屋。之后，会有许多人来送钱粮。一个叫巴比的记者来采访婷婷，却被婷婷打发走了，他们回旅店休息一晚。次日，醒来不见婷婷。原来她上街去买报纸了，上面还有一篇有关她的报导呢。回到梦见小屋不久，一个女子来请他们去治一下她老公的昏睡病。婷婷和里安进到那男人的梦境，来到梦中神殿，听说水神卡玛也发狂了。在殿口领主交给他们一个红水晶，希望他们用它把发狂的水神卡玛封住。找到水神卡玛打倒他，并用红水晶封住卡玛。之后，红水晶飞往希望之棘。走出了男子之梦，那男人也获救了。在梦见小屋又收了不少的钱物。再回到旅店休息一晚。第二天，从婷婷买回的报纸上得知尤第共和国的库斯矿山发现龙蛋。他们都想去看个究竟，于是便到赛狗场找到主办人撤掉梦见小屋，布朗先生还送给婷婷200元钱。他们到镇中的火车站，花1200元买三张车票，售票员告诉他们去库斯岛的行进路线。进站后向右坐上塞拉号快车。



在快车上，三人向上走，见到一个小孩耍赖不让他们过去。返回来找一个正在找小孩的女人，让她去管教一下那个顽童。再向上走，遇上一群流氓不让他们过去，再次转回来，找到一个老者，得知他的孙女去买果汁未归。再去找那群流氓，赶走他们并救下女孩。到后车厢见那女孩的爷爷，得知米亚国出现巨大神兵，米亚国的海陆军都被击溃了。到达比洛去售票处买船票，售票员却不见了。他们硬闯回车站到小卖部找回售票员，再回售票处花150元买三张船票。出火车站干掉流氓，打发了记者巴比，上了法兰号船向库斯驶去。

在法兰号上与船长交谈，得知有一队士兵也登上库斯矿山找寻龙蛋。回船舱休息一会，再到甲板，发现船长得了昏睡病。婷婷和里安便进入船长的梦境，两人一路杀到神殿。在神殿遇上祭司伊洛，他告诉他们知识神库尼发狂了，四处作孽，并且有两个巨大神兵泰坦保护他。他又送给里安一把古兰魔剑，只有这把剑才能杀死巨大神兵。一直打到神殿的祭坛，碰到夏莉妮，她因为没有古兰魔剑而无法除掉库尼，最后她帮助里安恢复了一下体力便走了。两人抖擞精神进入祭坛，打倒库尼和两个巨大神兵。婷婷和里安回到现实世界，船长也醒来了。在船上阿里向婷婷和里安讲述了梦中人物万伸克的来历和迪巴哈大陆的传说。在船舱中休息几次船便进入港口，船长亲自带三人来到库斯矿山内。他们先往左走，在里边可以得到一把十字镐(如果拿不动便可食用或丢弃一些道具)。再到右面，在一块有十字的

墙壁上使用十字镐敲开一个洞，进到里边，发现装甲列车上的那个女人雷克斯。这回，她动用蒸汽枪队来对付他们，但还是被众人击败。雷克丝逃跑时引爆了洞口将三人困在洞中。他们只得往里走，在尽头，往右面的洞里有一条隐形通道，走出来向下，只见洞口已被堵住。便往右面山洞走到头，进入另一条隐形通道见到威斯大佐后，将其打退。再使用十字镐打破墙壁进入里面，见到龙蛋，发现龙蛋快要孵化了。此时，夏莉妮也赶来向快出生的大龙询问有关迪巴哈大陆的事情。大龙出生了，它回答了夏莉妮的问题后便飞回故乡迪巴哈大陆。从大龙钻开的地洞出来，上了法兰号船来到奈勒港。

刚一进镇，便得知北面的普拿山脉上有一条走私之路。去火车站乘车，结果却发现火车站被士兵占领了，无法通行。在旅店附近见到一个叫亚伯的人，付给他 500 元钱，他会帮助他们离开此镇。到旅店休息一晚，第二天到镇子的最下面，然后向右走见到联络人。他会让他们过去，他们花 1000 元买一辆车便走上了小路。（也可以不买那辆车）走了不久，前面的路坏了，他们只得步行。进入普拿山脉的峡谷往前走，来到了一座海关前。因为婷婷和里安正在被通辑中，所以无法从海关正路过去。在海关内右下角有一个人，里安给他钱，他便告诉他们一条过海关的秘道。他们又来到海关口却又被卫兵拦住，正在危急时，夏莉妮出来为他们解围。他们来到厕所，从左面的秘道走出海关，来到夫罗国。在山谷中，听一个人说前面的卡特矿山是前行的必经之路。

进入卡特矿山，向左走看见下面的山壁中有妖兽活动，证明此处有秘道。从隐形的暗道绕个大圈，从左面的洞口走出。进去后先到处转一转，其间会在一条狭道中找到两个人，与他们谈谈。在右面找到一条向下的秘道，进去可找到一个人，他会告诉他们出矿山秘道的大概位置。回去找到狭道中一个说他满身铜臭的人那里，给他 1000 元，他会告诉在这层中有一个通道，通往矿山台车的搭乘处。回到洞中第一个告诉他们秘道大致位置的人那里，向下进到内洞，在左面的墙上找到了一暗道。他们再往里走来到尽头，在右面墙的中间，敲掉一块墙皮便可来到台车搭乘处（在来到尽头前最好先存一下档，免得在乘台车时，由于失误造成车毁人亡后，不能及时地重新再试）。他们坐上台车出发，在隧道中叉道非常多，一不小心便会撞山，只需在每个叉道口依次选择——上、下、下、上、下，然后可一直开出矿山。

走出矿山隧道，来到巴鲁斯镇，进镇得知奇赛尔先生得了昏睡病。在镇子的右面屋中找到奇赛尔先生，婷婷和里安又一次进入梦境。在梦中，婷婷和里安向左到最上面，往左走进入里面，一路杀到神殿中找到此处的敌人。原来是大龙的父亲利卡娜，一场大战后，终于把它从巴贝斯的控制中解救出来。当婷婷和里安从梦境走出后，奇赛尔也醒来了。在镇中四处逛一逛，来到火车站。在站中得知拉夫曼镇有飞行器可以到格尔斯。他们坐上绿宝石号特快列车去拉夫曼，在车上遇到士兵，他们扬言要连人带车都炸毁。为了拯救车上旅客的性命，三人上到旁边的军用装甲列车，一路向上杀，最终又见了雷克丝，这次她调用了蒸汽炮来对付他们。干掉蒸汽炮手，雷克丝便逃之夭夭。



到达拉夫曼，下了列车，登上洛克号飞船。在与船长交谈时，有东西撞上了货舱。婷婷和里安等人前去察看，却遇上了雷克丝带兵上了飞船。正要开战时，一名男子手持闪光枪冲出来赶跑了敌人。众人回到船舱时又发现船长得了昏睡病。婷婷和里安再次进入梦中世界。婷婷和里安穿山过林进入神殿，原来这回是天神达亚在作乱，他们还意外地见到夏莉妮。婷婷和里安经过一番苦战，终于打倒天神达亚。之后，夏莉妮使用紫水晶封住达亚。紫水晶在完成任务后飞回贝拉之棘。婷婷和里安也返回到现实世界中来，船长也随之醒来。在飞船上又遇到记者巴比，里安考虑今后冒险的危险程度，于是便让他将阿里带回德莱克镇。

在飞船降落后，婷婷和里安便离阿里而去。他们刚要走，又遇上了飞船上的那名男子，原来他叫伊德，他也想加入到他们的行列。婷婷和里安也欣然同意了。在镇中士兵封锁了出口来抓捕他们，看来出镇是不可能了。在镇子上的广场发现一间梦见小屋，三人定计在这小屋附近消灭这些装备不齐的士兵。进入小屋，引来士兵将他们轻松地干掉后，却发现伊德得了昏睡病。婷婷和里安便来到了伊德的梦中世界。从右面向上绕过山梁往里走，穿过两片森林走过深洞山的隐形通道进入神殿。在祭台上发现了恶神巴鲁（又叫巴贝斯）和夏莉妮，婷婷和里安合力打倒巴鲁，最后夏莉妮用黑水晶把巴鲁封了起来，黑水晶也回到了大地之棘。但当婷婷和

里安从伊德的梦中醒来时，三人已经被抓到了德莱军基地（此基地在米亚国的军事基地下面秘密隐藏着，而这块基地也正是贝拉之棘——紫水晶的所在地）。雷克丝到来时，认出了伊德。他原来是米亚国第一特殊战车师团的少将。正当雷克丝要提审婷婷时，突然米亚国发动了进攻。仓促之间，雷克丝丢下婷婷和里安三人急忙逃走。他们趁乱也跑到地面上米亚国的贝拉要塞1F，得知哈尔镇来了一群巨大神兵，伊德向部下布置完任务，便和婷婷、里安向基地顶部冲去。三人一路杀到贝拉要塞的6F，得到了紫水晶。然后，婷婷和里安便决定去米亚沙漠帮助伊德干掉巨大神兵。

来到沙漠向里走，找到一辆大战车——玛拉克要塞。他们一直打到顶层见到了巨大神兵，因为敌我力量悬殊，只得先退到哈尔镇。在镇中得知东面的矿山也出现了怪物。在镇子的中间台阶上有一座亭子，在里面婷婷发现前人的留言，进一步知道此镇有做古兰宝剑的原料——四色石。在公园口有一位老者告诉他们此镇有个老打铁匠，他对四色石有些研究，但他已经出门，要四、五天才能回来。他们只得先去旅店投宿四天了。在第五天他们赶往打铁铺，见到老打铁匠。他告诉他们那四色石叫作金绿宝石，在矿山能采到这种宝石。他们便向矿山出发，来到矿山小径的最里面见到第二个士兵，伊德将士兵哄开，他们进入矿山。进矿山不久，又想到宝石是混在矿石中的，但谁也不会分辨，三人只得回哈尔镇再向老打铁匠打听。在得知如何分辨宝石后，回到了矿山，不久便找到了金绿宝石。回到镇中将宝石交给老打铁匠，让他帮他们打一把剑。他们从打铁店出来，在广场得知夏莉妮来找过他们，现在往矿山去了。他们又急忙向矿山奔去。在第一个士兵处伊德再次骗开守卫，进到矿山找到一处塌方的地方。搬开石头，进去找到了夏莉妮。回到镇子上，夏莉妮送给里安一块迪巴哈之泪便走了。到打铁店取回打好的宝剑，将迪巴哈之泪镶入宝剑便制成了一把古兰宝剑。里安将宝剑装备上，和众人回米亚沙漠，再次战胜巨大神兵和知识神库尼，库尼也随之觉醒了。忽然，天上飞来一个德莱军的飞行兵将婷婷抓走了。里安和伊德只得回到哈尔镇，在右面镇中一个女人告诉他们凯斯船长的洛克号飞船刚刚来到此镇。来到广场从左面到达镇外，见到记者巴比。将他打发走后，到里面与凯斯船长说明情况，请他帮助他们去救婷婷。凯斯船长念在婷婷曾治好过他的昏睡病的情份，同意全力帮助他们。大家回镇中休息一下，再来找凯斯船长上飞船出发。

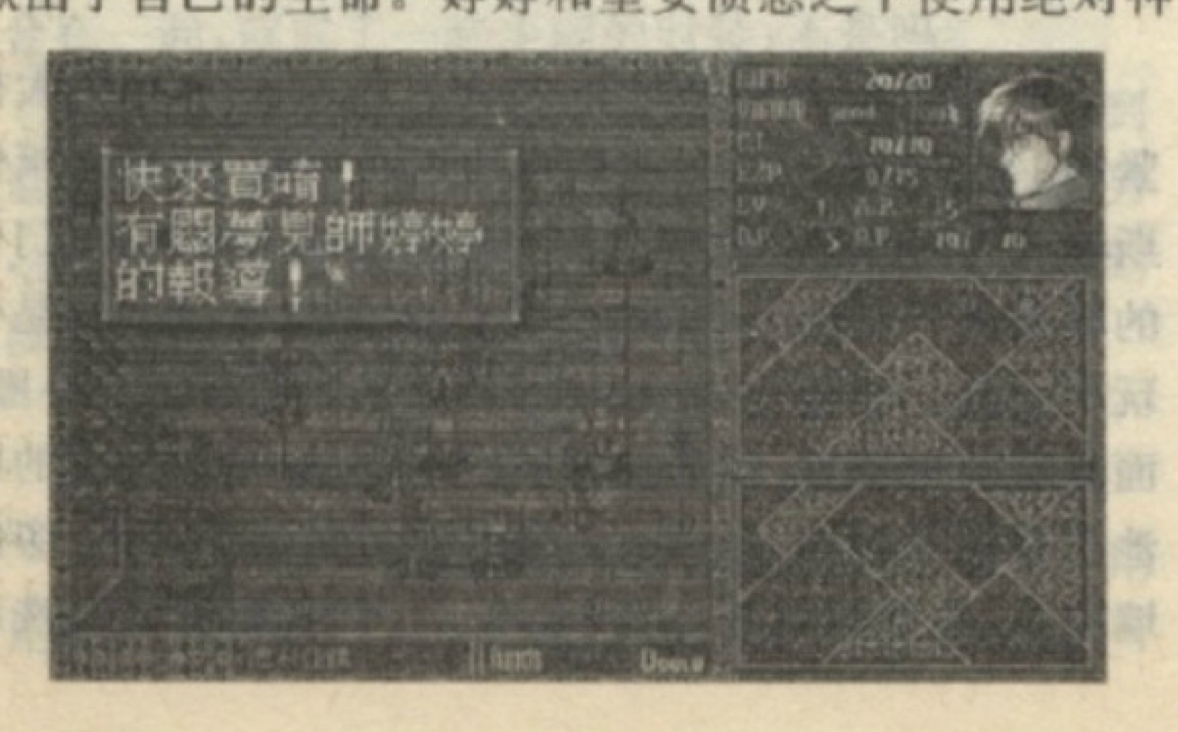


飞船向希达飞去。在船上，发现货舱的门被锁着，他们去问船长缘由。凯斯船长不愿打开货舱门，请求谅解，并将一个天使之泪送给他们。不久，飞船降落在希达要塞的1F。里安和伊德一直杀到4F最里面，费了九牛二虎之力杀死三个蒸汽杀手。然后，在右下方的墙上打开一个缺口，一直上到5F得到红水晶后，下楼回到飞船上。凯斯船长带着他们飞往敌人老巢卡里巴。在飞行路上又遇到飞行兵的阻拦，里安和伊德从升降梯上到甲板将敌人击毙。不到一盏茶的时间，飞船抵达了卡里巴的城外。

里安和伊德辞别了凯斯船长进入到敌巢卡里巴A塔1F。他们在一层可以买一些这里出售的强力武器，休息一会儿便杀到A塔2F。向左走，从左面的联络小径到达B塔2F，再下到B塔1F，在牢房中找到一个叫雷娜的姑娘，得知婷婷被关在R塔2F的空中牢房中，最后她交给了里安一把青铜钥匙。然后，回到A塔1F的武器店找一个年青人。他是地下抵抗组织“雷霆”的成员，他让他们去B塔1F的最左面的酒店去找雷霆的首领。来到B塔1F的酒店里找到雷霆组织首领，他答应全力帮助他们。里安和伊德从酒店墙上海报后的秘道走到里层，进入到B塔的2F，在一个生锈的铁门下找到一把铁钥匙。他们再下到1F，到达最里面的一间牢房，伊德用十字镐将牢门砸开，在里面得到一把银钥匙。来到R塔的2F，再得把黄铜钥匙，向右穿过一个监狱塔，来到空中监狱救了婷婷。会合后，再到R塔2F的空中监狱的入口处，婷婷教他们用银钥匙打开那把银锁。进到里面向上，走过一条联络小径，进入B塔1F，在这层的一堆宝箱中找到了黑水晶。杀到2F，杀死一个挡着门的羽翼飞行兵，打开大门进到里面。杀到最里面，发现有一个打不开的宝箱和一扇无法开的大铁门。回到这层的大门处，在左面转动一个机关。然后，三人再回到那扇大铁门处，此时大铁门已被打开了。三人进入铁门，走过祭坛的联络桥，到达了卡里巴祭坛。在这里见到了鲁总统和他的两名手下：雷克丝、威斯。先打倒雷克丝，不料她却变成了水神卡玛，原来是卡玛一直在控制雷克丝。再合力打倒卡玛。接着，威斯大佐又来与三人大战。在打败威斯后，他却变为天神达亚，原来威斯也是受他人控制的，再次将达亚打倒。最后该轮到了鲁总统了，

与其大战后，才知道他原来受着巴鲁的控制。鲁总统临死前，他启动了整座建筑的自毁系统，然后，变身为巴鲁与他们决战。将其打败后，使用三个水晶欲将这三个神封住，不料三个水晶却被巴鲁收走并与另外两神回迪巴哈大陆了。这时，整座建筑正在爆炸，他们急忙往外面跑去，一直跑到那先前打不开的宝箱处，取出里面的飞行衣，装备上即刻飞走。降落后，穿过墙壁回到酒店与老板交代几句，便与天同庆鲁总统的倒台。

过两天，他们上了圣加号航空母舰，向迪巴哈大陆驶去。在船尾又见到了夏莉妮，她要回到故乡迪巴哈大陆。之后再找凯斯船长，他教给婷婷驾驶迪克6号飞船。在船头与伊德交谈几次，船到了迪巴哈大陆。婷婷和里安与伊德告别后，乘迪克6号来到了严寒的迪巴哈大陆。到达后又遇夏莉妮，这时她正式加入他们的战斗行列（迪巴哈大陆的每一条路径都是他们在梦境中走过的）。他们跋山涉水来到了水神的神殿，将水神和这座神殿全部毁掉。接下来，向前来到下一个神殿，见到库斯矿山的那只巨龙，它送他们到下一座神殿的附近。来到下一座神殿，将天神达亚和他的神殿一同毁掉。最后，他们向最后一座神殿进发。在最后的神殿，三人见到了罪魁祸首巴鲁。巴鲁不容分说便使用绝对零度想要致他们于死地，却被里安用时空漩涡挡了回去。这时，里安才说出婷婷和自己的真实身份，原来里安是绝对神中的第49圣锡神，婷婷是第93圣金旱神。最后，他们抖擞精神准备打这最后一战。经过一场搏斗，打倒了巴鲁。不料，巴鲁使出了他的绝招“完全实体化”，巴鲁的身体骤然大了数倍。又经过一场恶战，终于消灭了巴鲁。但巴鲁临死也不甘心，使尽了最后的力量打破了三个水晶球，妄图毁灭整个世界。夏莉妮为了阻止他的阴谋，使出了全部力量将巴鲁的阴谋粉碎，为此献出了自己的生命。婷婷和里安愤怒之下使用绝对神的力量将巴鲁彻底除掉。



此时，大地又恢复了平静。婷婷和里安在一片赞扬声中回到了德莱克镇。最后与小阿里告别后，又回到了天界。

建 议

1. 在每到一个新的城镇，最好先购买防具、武器、咒术和一些道具。

2. 在道具中最有用的是保力大A、B、C；维生素A、B、C。这些是用来恢复体力的，在一些不能扎营和打强敌的地方十分有用。

精灵之泪和天使之泪，这些恢复集中力的道具也是必不可少的。

3. 关于时间概念：扎营只不过是休息一会儿，在旅店投宿才可以过一天。

4. 在每个新到的镇子，最好与每一个人聊一聊，你可从中得到不少信息。

5. 游戏中的暗道很多，大家在走的时侯应特别注意。

6. 在矿山、山洞的时侯最好将敌人杀干净。这样即可挣到不少钱，又可分清楚自己的位置。

7. 在遇到敌人时，只需消灭敌人两个值中的最后一个值，即集中力。对付一般敌 人如街头流氓、普通士兵，只需开枪射杀便可。

8. 在咒术中，小法术比大法术更加实用。如石击咒进攻一次耗40集中力，而落 石咒要耗100集中力，但比较起来，石击咒累计杀敌集中力的数值要 高于落石咒。

9. 要时常注意自己队伍成员的健康状态，在健康状态好时，使用咒术攻敌也可提 高自身的体力；在健康状态不佳时，使用任何形式的攻击都会大幅度地降低体力值。

10. 在现实世界攻击时最好使用枪支，这样可以远距离攻击。

后 记

在日本，《阿曼尼斯传说Ⅳ》已然发行了，可惜只有PC－98版，不知何时才能一睹其真面目。

杀人月
(KILLING MOON)

上海·王珏成

如今的PC GAME与以前简直有天壤之别，各种游戏花样翻新奇招叠出。而代表多媒体最新技术的CD－ROM更是在视听上给人以极大震撼。1994年，美国ACCESS公司以前所未有的超大容量——2.3GB制作了一款真人影像游戏《杀人月》。该游戏属于解谜类节目，游戏进程中的谜题层出不穷，再加上全程英语对白，相信令不少玩家望而却步。现在，笔者就将本游戏的全过程一一尽录，与各位玩友共享其中的乐趣。

本游戏以天数为计时单位，每一天都要完成规定的数个谜题。总共有七天时间。每当玩家完成一个谜题就可得到相应的分数(这倒有点像《幻想空间》系列)。



图 一

第 一 天

我是一个职业侦探，可是我的生意却不太景气。看着空空荡荡的办公室，心里总不是滋味。于是，我决定出去走走，兴许碰运气能揽上一笔生意。走到门口，我低头一看，有两封信。哈哈！说不定有生意上门了！嗨！原来一封是家电商店的信用卡申请书，另一封是美容优惠券。也好，我正需要一台传真机，那么就用信用卡来买吧。我来到写字台前，打开抽屉找到笔，填好了申请信，再贴上从另一个抽屉中找到的邮票，这才走出门，下楼来到马路对面邮筒前发了信。环顾四周，马路上冷冷清清的。只有切尔西·邦杜的书刊摊还开着，我决定去跟她聊聊，说不定能从这个消息灵通人士那里得到一点情报。在一阵寒暄后，她告诉我一条重要信息：昨晚有人闯入"ROOK GARNER"的当铺偷走了一些东西。而且在事发前几天有个刺着铁锚的家伙在这附近转悠了老半天。告别了切尔西小姐，我来到旁边的当铺。老板罗克先生听说我是一个能帮他找回失物的职业侦探，就表示以后有困难时可以帮助我，但眼下没有钱酬劳我。真是一个吝啬鬼！唉！算了，好歹算个案子，等以后我打出了名气，哼哼！

据罗克说，失窃的是一个价值8,000美金的手镯。这个小气鬼，有钱买那么奢侈的东西，却不肯付酬金，真是#&*%@！好吧，现在大侦探要工作了。根据大侦探多年的经验，小偷不会正门进入。那么就去后门看看吧。果然，在后门打破的玻璃中，我发现了红色的头发。在门口的台阶上，有一个14号的鞋印。在推开倒下的垃圾桶后，我找到了一把钥匙。垃圾箱旁边，找到了一个大型的录音机，里面的电池对我也许有点用。推开木制围墙上那块活动的木板，我又回到了街道上。



图 二

街角的SNOW WHITE DRY CLEAN大楼，大门紧闭。旁边的儒斯梯·克朗商店也是如此，听说老板儒斯梯·克朗早就不知去向了。观察力过人的我，在门口的鞋垫底下发现了开门的KEY，走进商店，啊！这是个玩具世界。地板上有一个面具，面具后还有一个小圈。面具旁的箱子里，我又找到了一个电动小丑，刚才的电池正好派上用场。椅子上的硬弓可以用来防身，一旁的墙壁上，我找到了另一把KEY。打开右边的门，在洗手

池上发现一只瘪掉的气球。墙上的箭正好装在弓上。墙角有一个大铁桶，打开一看：啊！真恶心！一具泡烂的尸体！原来正是儒斯梯·克朗。果然，他早就死了！我赶紧给气球充满氦气，离开了这不祥之地。

走到街道上，我在地上找到一张报纸，报上说警官麦克·迈尔登负责当铺失窃案的调查。到他那儿，应该能得到一点线索。不过，去之前，我先到刚才的那个大垃圾箱前，找到一个流浪汉。这个沿街乞讨的家伙有一些重要的线索，可非要我给他一大块巧克力。没办法，我只好来到街角的“布瑞沃和斯迪沃”咖啡店，买到巧克力蛋糕。在得到蛋糕后，流浪汉才告诉我，他看到有个身高6尺4寸，体重300磅的家伙可能是盗贼。

在警局里，麦克·迈尔登提供了有用的线索：案犯可能是一个AB血型的高加索人。道谢之后，我回到自己的办公室。根据这些线索，我在电脑上查到一个重大嫌疑犯——费里·米克。这个家伙真可称得上是一个犯罪高手，犯下的各种大罪简直可以写一本罪恶大全。据一位叫贝克·纳里兹的证人说，儒斯梯·克朗的死也与他有关，两人可能有犯罪勾当。看来贝克是破案的关键人物，可到哪儿去找他呢？对！去问卖报的切尔西·邦杜。在切尔西那儿，我得知贝克住在COIT TOWER这栋楼里。在贝克的家里，我找到了他。一番拐弯抹角的周旋后，贝克说如果我给他一点好处的话，他就告诉我费里·米克的住所。我顺手把那张美容券给了他。于是，我就知道了米克住在SNOW WHITE DRY CLEANING这家店铺中。

在米克的住处，我没遇到他。于是我先把电动小丑挂在那个挂钩上，又在挂钩下找到一把KEY，用它打开墙上的挂钩开关。突然，米克回来了，我赶紧躲开。米克进来后，就把口袋里的东西放到桌子上，转头发现了小丑，他吓得大叫一声，马上从墙壁里冲了出去（太夸张了吧！），我在桌上找到了KEY和当铺失窃的手镯。随后打开了墙上的保险柜。在保险柜中，有一只小铁箱，用在当铺找到的钥匙打开它。啊！一颗美丽的翡翠夺人眼目！旁边的大箱子中，有一件消防衣，把它与面具合在一起，就成了一套美丽的时装，不是吗？

至此，第一天的谜题已全部结束，当然你也可以到处逛逛，与人聊聊天。不过，对游戏的进程没有影响。另外，在主人公的办公室里，有个小小的秘密，可以看到一段不错的真人影片。你发现了吗？

第 二 天

一大早就在门下面发现了家电商店的信用卡。用信用卡到商店里买了台传真机。刚在办公室里安装上，一封急件就传了进来：知名人氏瑞娜伯爵有麻烦，务必要我去一趟。

在伯爵的客厅里，一位光彩照人的小姐告诉我：她有一尊祖传的雕像失窃，无论如何请我帮他找回来。她愿出30,000美金作为酬劳，且预支1,000美金。发达啦！神探马上出发。

老套路，先去切尔西·邦杜小姐那儿打听。万事通的邦杜小姐告诉我，一个叫法兰克的黑帮分子可能知情。警局的麦克·迈尔登警官又帮了大忙，从他那里我得知法兰克很喜欢翡翠，这样我手头的那颗翡翠就成了鱼饵。当铺老板罗克也说在珠宝周刊上有过法兰克登的启事，不过那本杂志已被他扔到垃圾桶里去了。我赶紧到后面找到了杂志，法兰克在上面登的联络地址是ALHAMBRA戏院。

法兰克在得到了翡翠后，告诉我一个叫爱迪·陈的厉害人物与雕像有关。离开法兰克后，我又向我的线人们了解这位爱迪·陈的情况，但这次我一无所获，邦杜小姐甚至警告，如果我还想见到明天的太阳或月亮，就别再打听了。

回到办公室，我正在想这位神秘人物是谁？又有传真过来：法兰克提供了爱迪·陈的地址——KNICKERBOCKER大厦。麦克·迈尔登警官说爱迪·陈住在大楼的顶层。经过实地勘察，我发现只有破坏房间的防盗装置才能进入。请教了家电商店的哈姆先生后，我用信用卡买了一把划玻璃的激光刀。

到了KNICKERBOCKER大厦，我先切开玻璃钻进去。在储藏室里，找到金鱼饲料和金属笼。在书架顶端的书本里，有一把钥匙。储藏室隔壁的过道中，有警报系统。我用弓箭瞄准开关发射，但只是将上面的铁盖打开。聪明的我用小圈把鱼缸装满水，投向开关，及时关掉了警报装置。走进对面的房间，在玻璃箱里看到一种危险动物GEIGGER，我把箱子旁的饲料放进金属笼，将它引入笼中。接着，我在墙上的名画后面发现了一个保险箱，但没有密码无法打开。这时，一张掉在地上的生日传真引起了我的注意。我用它打开了保险箱，找到一张密码卡。旁边的镜子下面有GEIGGER的捕俘钩，将镜子拆开，里面有一个钥匙孔。用刚才的钥匙打开这把锁，就听到前厅有声音，过去一看：书架移开了，露出了一间密室。一进密室就看到那尊名贵的雕像，但看样子是有激光保护，而且太高了够不着。这难不倒我，我将箱子抬到护栏前再搬开一幅名画，找到激光的开关，用密码卡关掉激光，最后用捕俘钩抓到雕像。哈哈哈！大功告成！

带着雕像，我得意地回到了自己的办公室，刚一进

门，砰！乓！啊！有人偷袭！

我的意识逐渐模糊，啊！我要晕过去了……

第三天

一天以后，我醒了过来。身为神探竟栽在小毛贼的手里，我不甘心。发动我的情报网全力调查。结果，只有比萨饼店的弗朗西施卡说有重要线索，但要我找到她丈夫与人偷情的证据才肯告诉我实情。临走时，她给了我一张密码对照表，希望有点用。

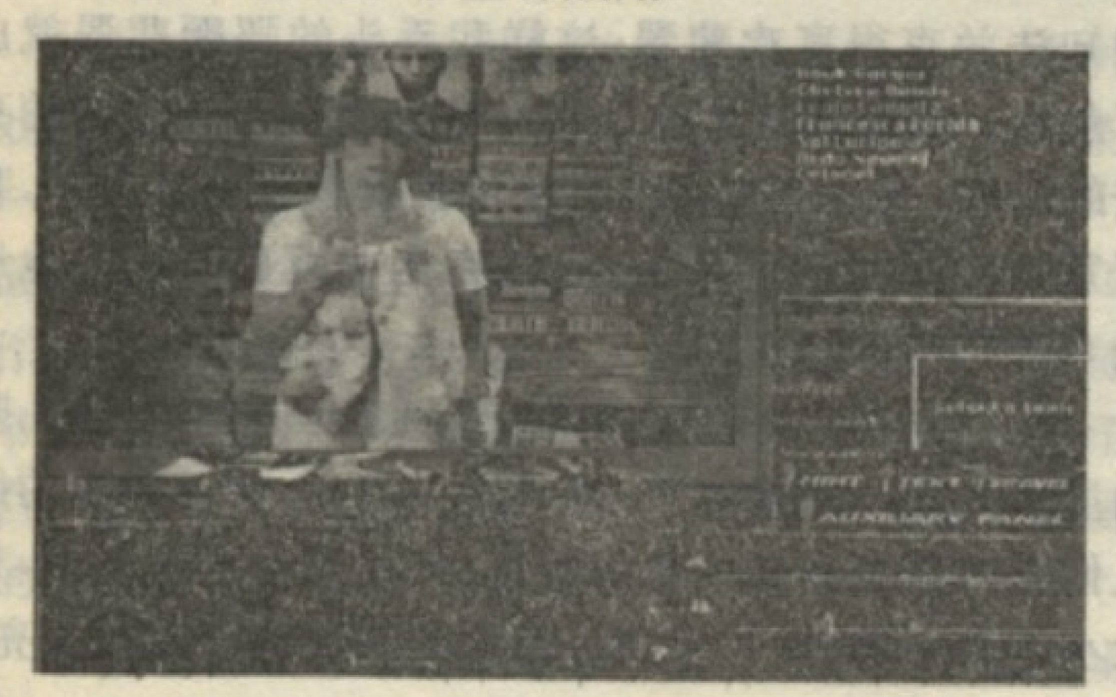


图 三

在咖啡馆的罗伊那儿，我得知那个负心人刚来过，还扔下了一些废纸在垃圾桶里。我马上翻出了那些纸片，拼拼凑凑才看清这个密码纸。原来是一个约会地点：GOLDEN GATE 饭店。密码是 SILICON。

晚上，我赶到饭店，不料埃多先生不许我办案，说是有人吩咐过。我穿上那套漂亮的时装（还记得它吗?），冒充“INSPECTOR BURNS”与他对话，可狡猾的埃多说我声音太低，肯定是个冒牌货，一脚把我踢了出去。我拿出氦气球改变了声音，果然，埃多上当了，欣然地放我进去。

回答密码后，进入总统套房。在桌上找到一张金箔。在桌子最下面的一个抽屉里，有一台已抽出底片的相机。卧室的衣橱里我拿到了一个杯子。再转到琴房，找到磁铁。来到浴室，将杯子装满水倒入花瓶中，拿到了香槟塞，把上面的铁丝弄直。回到卧室，用铁丝弄开抽屉，找到与磁铁合成的东西组成工具。再回到浴室，拿开盖在排水口上的衣服，用磁铁吸起螺丝刀，用它打开排水口找到底片。立即来到家电商店，冲出了照片。证据有了，我把它交给了弗朗西施卡，她就告诉我有一个叫普格的家伙监视我的办公室有好儿天了。

我在 COIT TOWER 里找到了贝克，贝克说普格住在 SNOW WHITE DRY CLEANING 旁的小巷里。我即刻去找，找到普格后，一番威逼利诱，普格吓得把皮夹还给我，还交代是克隆纳叫他来监视我的。带着怒气我来找克隆纳，不料，他已被人暗杀。在他晕过去之前，我听到他说什么“冬天”芯片和应急磁盘。把不省人事的克隆纳送进医院后，忙了一天的我疲惫地回到了办公室，刚进门就闻到一股浓烈的香水味（可惜玩家感受不到），还没反应过来就被两个彪形大汉按在椅子上，对面一位漂亮的亚州姑娘自我介绍她就是爱迪·陈，这真是万万没想到！爱迪·陈听我说起雕像被抢走了，她美丽的脸庞气得歪了过去，大声骂我这个傻瓜被人利用了。原来，这尊雕像是一个宗教的象征，因为我的偷窃使一个预言实现了一半，而这个预言将毁灭地球。爱迪·陈说我有一个将功补过的机会，让我潜入这个组织，去破坏他们的计划，挽救全人类。

第三天就在忙乱中过去了，我的脑子里乱成一团。

第四天

追根寻源，我来到伯爵的府邸。一切东西都搬走，只有一只老鹰被困在水晶灯里。我把口袋里的金箔放在桌上，把老鹰骗下来。老鹰带下来一个只有一支香烟的烟盒。在壁炉上我找到一块带暗格的手表。又把在垃圾桶里捡到的碎纸拼了起来，得知一时间我还没危险。

离开伯爵府后，我又来到克隆纳的房间，想有所发现。在抽屉里，找到了一个信封。在饰物架上的花瓶后面，拿到了应急磁盘。然后，根据信封上的地址，找到克隆纳的女友。拿到一把钥匙，打开了克隆纳房间中的铁柜。铁柜中有一份档案，可惜是用密码写的，我再次来到那个女孩子的房间，拿到了开启保险柜的密码，打开了保险柜。

综合各种情况来看，G.R.S 机构是主要突破口。而克隆纳的资料指出：我前妻妹妹曾任职于 G.R.S，目前她躲在一家小饭店内。

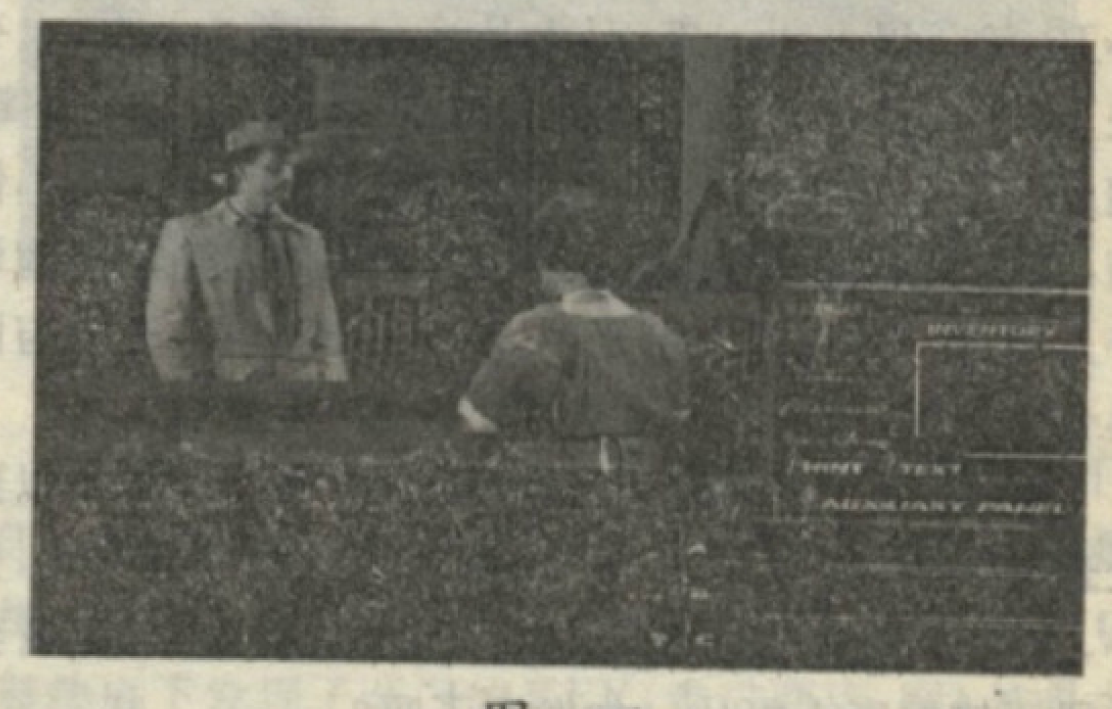


图 四

我和妻妹摩儿小姐在小饭店里会了面。据她说，最近她因为接触了公司内幕文件而受到死亡恐吓，不得已才躲到这里。她提供了一张 G.R.S 的出入证，以便我潜入这个神秘的公司。告别妻妹后，我径直来到了

G.R.S。

刚进入大厦，我马上发现了电子监视器，赶紧躲开。来到一间名叫SUPERVISOR的房间。房中的那部电脑吸引了我，可是没有磁盘就无法开机。房间里的另一扇门锁住了，一时无法进入，我估计那个通风口可能有点蹊跷。出门后，我又来到另一个叫R&D的房间。拿了地上的扳手后，我试图打开桌上的笔记本电脑，几次失败后才发现需要密码卡。经过一番搜索，在一面队旗后面找到了密码卡。打开电脑后，得到了极为重要的信息：有一些丧心病狂的疯子制造了一种危险的病毒，他们将从太空站"MOON CHILD"用这种病毒向全人类发动进攻。

我刚读完电脑资料，就有告警声响起：五秒钟后作自动安全检查。我连忙躲到桌子旁，避开了监视器。然后回到隔壁房间，用扳手卸下了通风口，再放出GEIGGER打开了门。我走进去，从抽屉里拿出密码卡和一张叫"MARCUS TUCKER"的光盘，另外，桌上的光盘也要带上。用这些东西打开电脑，伊娃小姐在屏幕上警告说G.R.S发生了一些奇怪的事，都与病毒有关。我转身进入会议室，在桌子的抽屉里贴着SUPERVISOR房间中保险柜的密码。这时，监视器又来了，我连忙躲在桌子后面。等监视器过去后，我又来到原来那个房间，用密码卡打开了房门，房中有一部识别器。我把光盘放入光盘机里（可在会议室的抽屉里找到），再把光盘机跟小电视机合在一起，用它打开房门。我在里面找到了一盘录像带、一尊雕像。垃圾桶里有一些碾碎的纸片。出来后，又找到一根火柴。这时，监视器又来了，我只好躲到花盆后面，又避开了追踪。

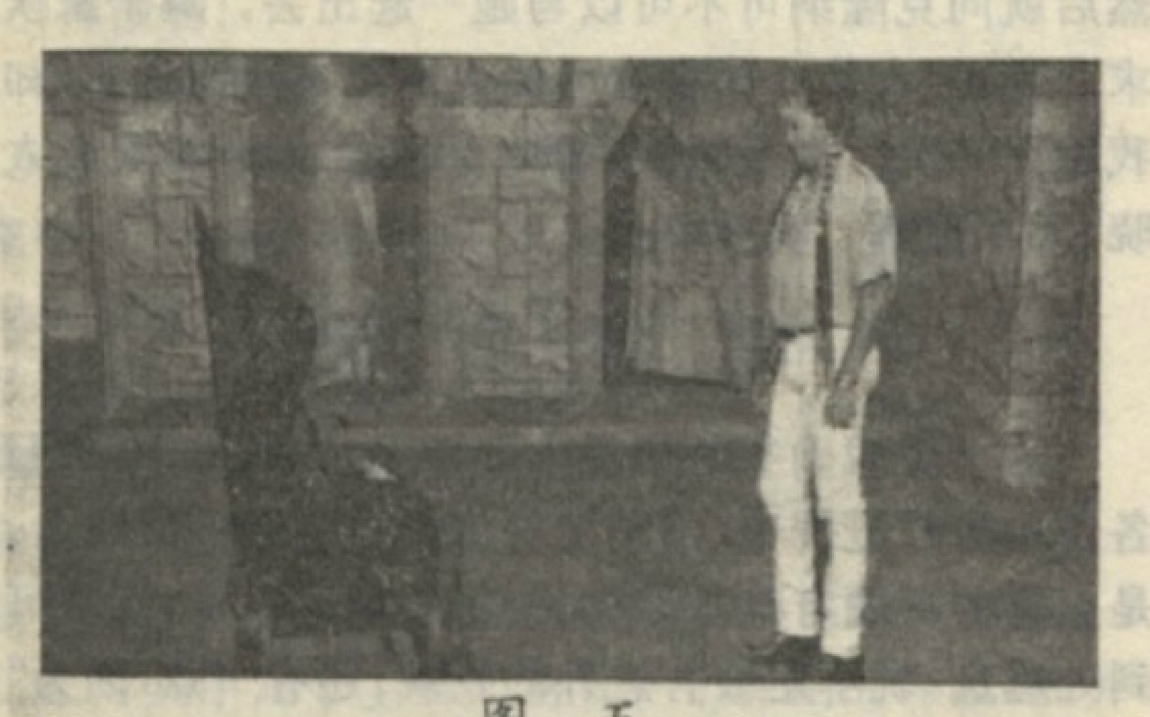


图　五

回到会议室，在照片的后面拿到钥匙，打开萤光屏下面的柜子。把录像带放进放像机里，放出来的尽是病毒的画面。再来到SUPERVISOR，打开保险柜，拿到一些有毒的粉末，把它与香烟混合在一起，就成了一件武器。检查刚得到的雕像，发现了"冬天"芯片。我思前想后，决定将芯片藏在手表的夹层里，这样就万无一失了。

今天收获很大，我大概可以睡得安稳些了吧。

第 五 天

我正在做着"醒握天下权，醉卧美人膝"的好梦时，有个家伙在电脑里"哇哇"大叫吵醒了我。这人叫查麦隆，他威胁我说如果我再多管闲事的话，他就杀了摩尔小姐。天哪！他们绑架了摩尔小姐！我得赶快找到查麦隆。我翻出那些碎纸，拼出了BASTION OF SANCTITY。在这个城堡中，我看到查麦隆在一边抽烟，摩尔小姐被强力场所包围。我必需引开查麦隆，在大厅边上我先后找到一把老虎钳，一条橡筋。在墙上的雕像里找到一个弹珠。用橡筋和老虎钳制成一把弹弓，然后瞄准边上的花瓶射过去。查麦隆闻声离开了大厅，我连忙把那支毒烟给他换上（够毒的吧?）。查麦隆回来后，才抽了一口烟就倒地不起。他终于败在了我的手下。我再找到力场的开关，把摩尔小姐放了出来。摩尔小姐很感激我，她要我立即赶到狂人们的会合地BROKEN SKULL，设法阻止罪恶计划的实行。



图　六

在这个太空酒吧里，吧台小姐警觉性很高，我费了半天唇舌她才发话过来：要她相信我，除非给她一个TOKEN（对话要按C、B、B、B的顺序来回答）。可天知道，TOKEN是什么？也许，摩尔小姐可能知道。来到小饭店里摩尔的房间，一问之下才知道TOKEN原来是一种古老的银币。在当铺，老板罗克为感谢我曾给予他的帮助，送给我一枚银币。有了银币后，BROKEN SKULL的吧台小姐，把我领进后面的房间里。不料，有个叫费里·普斯的人一眼识破了我的身份，他说要与我赌一把。让我从四个球中选一个，其中一个是有船票的安全球，其余都是会致命的蜘蛛。这难不倒我这个赌台高手，我按1—2—3—3来猜，球按以下顺序排列：1—4—2—3。

费里几乎要被我气疯了，他大发雷霆。不过，他还是遵守协定，表示会送我上"MOON CHILD"。他似乎

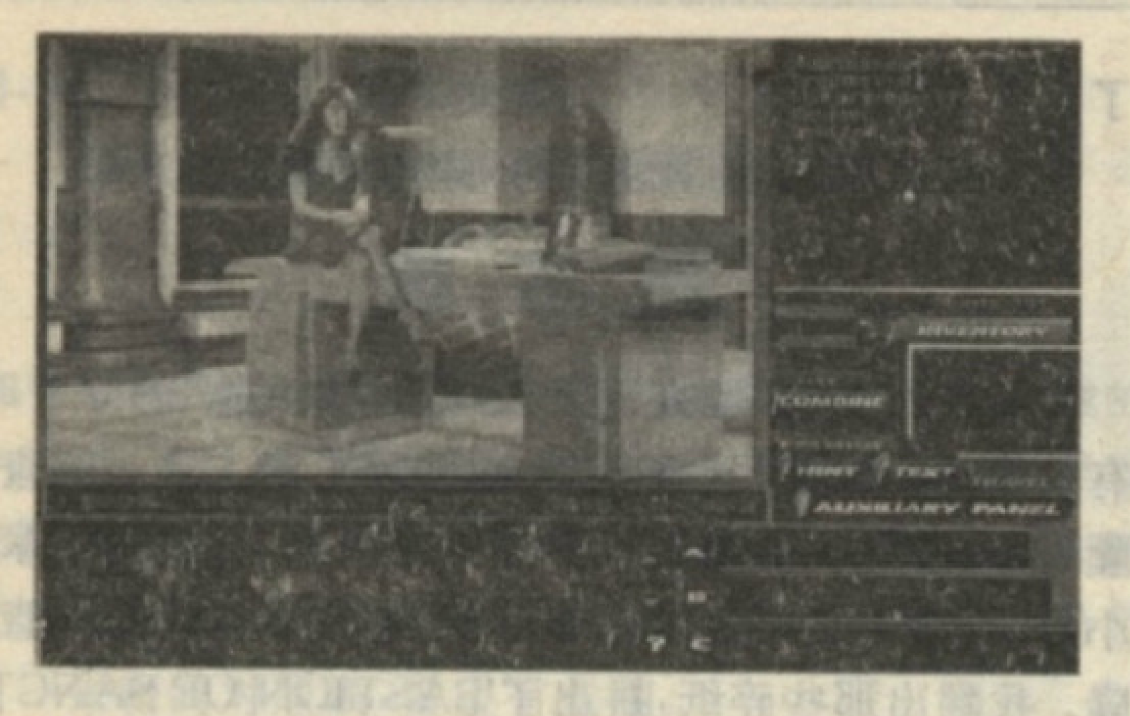


图 七

很友好地让我到吧台上去喝一杯招牌酒。当我喝下了这杯所谓的招牌酒，我觉得头越来越晕，接着我就失去了知觉。真糟！我老是上当！

第 六 天

等我醒过来，身上除了那块手表外已一无所有。我现在正在“MOON CHILD”轨道站上，得想个法子逃出去。我在地上找到一个钉耙，把它用树叶盖好，又在一旁的储藏室里，拿到一瓶燃油，再找到一块打火石，点燃倒满燃油的树叶，自己躲了起来。一个警卫发现着火，连忙用脚来踩。不料，正踩在钉耙上，一下子将他打晕了。我趁机逃了出去，躲进了一间房间。房间中有一个锁住的保险箱和网络的连接器。挪开花盆，底下的夹层却打不开。透过玻璃窗，美丽的地球就在我的头顶上。那景象真是妙不可言。



图 八

在另一个区域，我在门口拿到一根铁棍，然后来到低温试验室，竟然看到伊娃小姐被封在冷冻箱里。我赶紧打开控制开关按以下程序操作(顺序不能搞错，不然伊娃就成了“冻蛙”)。

A	B	C	D	第一次	第二次	第三次
温度 full			氧气	温度 60	温度 90	温度 full
90			14	氧气 12	a	氧气 full
				c	c	c
60			12	d	氧气 14	b

好不容易，伊娃小姐苏醒了过来。她要我马上用“冬天”芯片去破坏“MOON CHILD”的主电脑，毁灭这个罪恶之源。她给了我一张顺序表，我只要按步骤操作就可以了，而她就在飞行艇的门口等我凯旋(为什么危险的任务总是我来干？呜！做男人好辛苦!)。根据顺序表，我先来到那个打不开的房间，用铁棒撬开花盆下的夹层，看到了网络的连线。然后再打开墙壁里的保险柜，找到一台笔记本电脑，把“冬天”芯片用连线同它对接，再与网络主机连接。片刻之后，报警信号出现，马上就要爆炸了。我撒腿就跑，心想可能这时世界冠军也没我跑得快。好不容易来到飞行艇的舱门口，伊娃已等候我多时了，我们登上飞艇，迅速离开了太空站。才离开，太空站就猛烈爆炸了，那景象颇为壮观夺目。



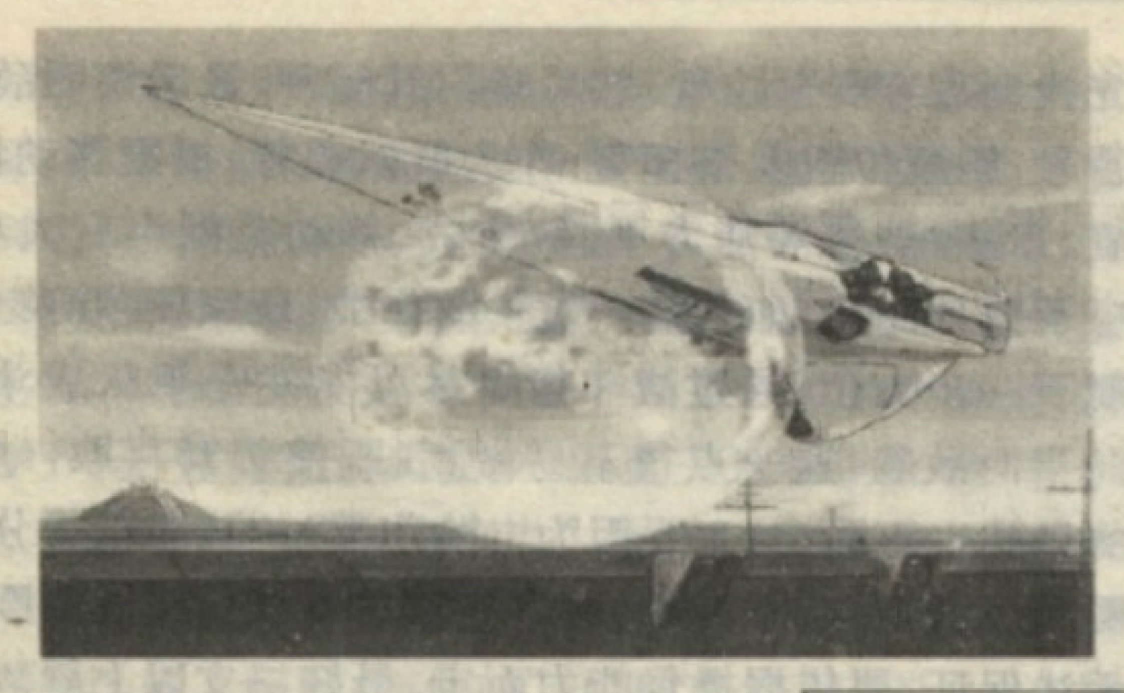
图 九

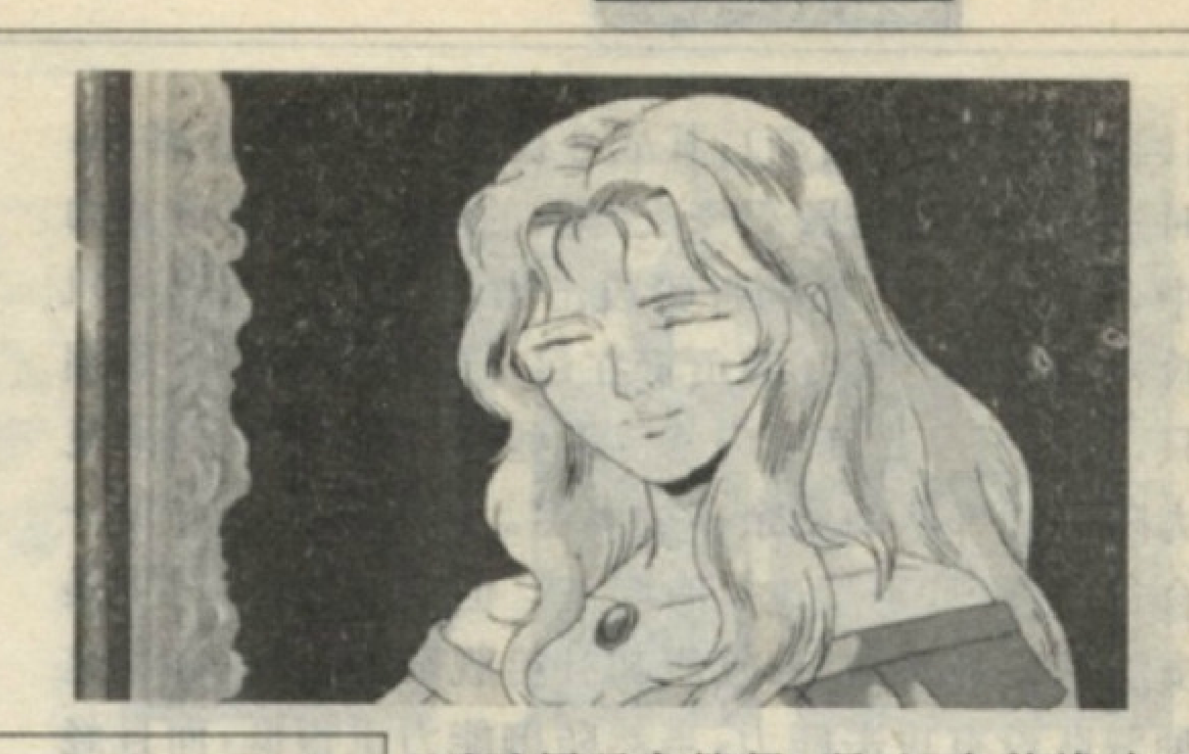
第 七 天

拯救了世界的我心情颇佳，在酒吧与克隆纳胡吹海侃。克隆纳把我捧上了天，我正在飘飘然忘乎所以的时候，漂亮的伊娃小姐进来了。啊！她一定是来邀请我这个大英雄共进晚餐的。哪知道，她仅与我打个招呼，然后就问克隆纳可不可以与她一起出去。那个家伙正求之不得，自然一拍即合。俩人成双成对地走了，却把我晾在一边。为什么会这样？我这个大英雄竟无人知晓，无人理睬。呜……

笔 者 后 记

这个游戏确实制作得十分精美，谜题也十分别致。各位玩家在进程中，不一定要完全按笔者的路线走，只是上述的谜题有些是必需完成的。除此以外，玩友可以到处逛逛，说不定会有意外的发现。还有一点，因为“杀人月”的驱动程序是保护模式，如果你用不出，可以尝试关掉“Emm386”，可能就可以用了。





银河英雄传说Ⅲ

——把星星掌握在手中

巴格达王

黑暗而神秘的宇宙空间，人类的生存与自由、光荣与梦想，在星球之间交织着……在一颗白色惑星的光芒照耀下，缓缓升起一艘梭形白色战舰，它标志着威严和无上的权力。这就是银河帝国最高军事长官莱因哈特的旗舰——伯仑希尔号。于是，新的银河英雄传说拉开了序幕……

《银河英雄传说》(以下简称《银英传》)是日本著名作家田中芳树的一篇假想小说。它虚构了一部宇宙中辉煌的战史，成为日本久历不衰的畅销小说，而且有关卡通动画、电脑游戏也相继问世。《银英传》Ⅰ、Ⅱ的推出，掀起一股空前的"银英热"。终于，第三代移植版问世了，并且汉化进入中国，这真是中国PC玩友的一大福音。不知此道者实为遗憾，特别是热衷于战略型游戏的朋友更不能不加入"银英"行列，一搏沙场！

《银英传Ⅲ》是一款纯粹的战略游戏，玩家可任选帝国军或同盟军进行逐鹿中原。玩家所要做的，就是指挥己方舰队通过对一个个星系的占领，消灭敌军有生力量，最终占领敌军主星系、迫使对方投降，从而建立起不同的社会制度(帝制或民主制)。这款游戏的主要特征是特别突出提督的能力。适当的文字简介，使玩家对其中几个主要人物有一个深刻的印象，而并非单靠一些数字去指挥陌生的名字；优秀的人物形象设计，也使玩家有一种"久闻大名"的感觉。

游戏分为战略模式和战术模式。战略模式下，可令提督组织舰队、在预定星系集结部队，或是进行输送和驻留星系等后勤、防卫工作。值得欣慰的是，只要在同一星系，行星上所留舰船物资等将自动补给受损部队，而无须玩家催促。所以，在前线建立一个巨大"补给站"(即将后方舰只集中于某处)，就能始终保持全员战斗队列，轮番发起进攻，不给敌人以喘息的机会，这是致胜的要诀。由于无论什么军事行动都要花钱，所以保证一定的军费余额，防止赤字是非常重要的。营运能力高的提督负责税收、生产等工作是非常必要的。如帝国军中营运能力高达129的修特莱，即使让他抽重税，也能保证治安的大致平静，换了别人，某些星系恐怕就会发生叛乱，脱离你的统治了。同样，同盟军中原税收官并不理想，但你可以从司令官杨威利身边找到整个游戏中的唯一女性——菲列特利加。其营运能力与修特莱不相上下，只要你狠得下心将这对情侣拆开。当然，同盟军中另一位提督卡介伦，其营运能力高达132，但生产舰队这一重任非他莫属。

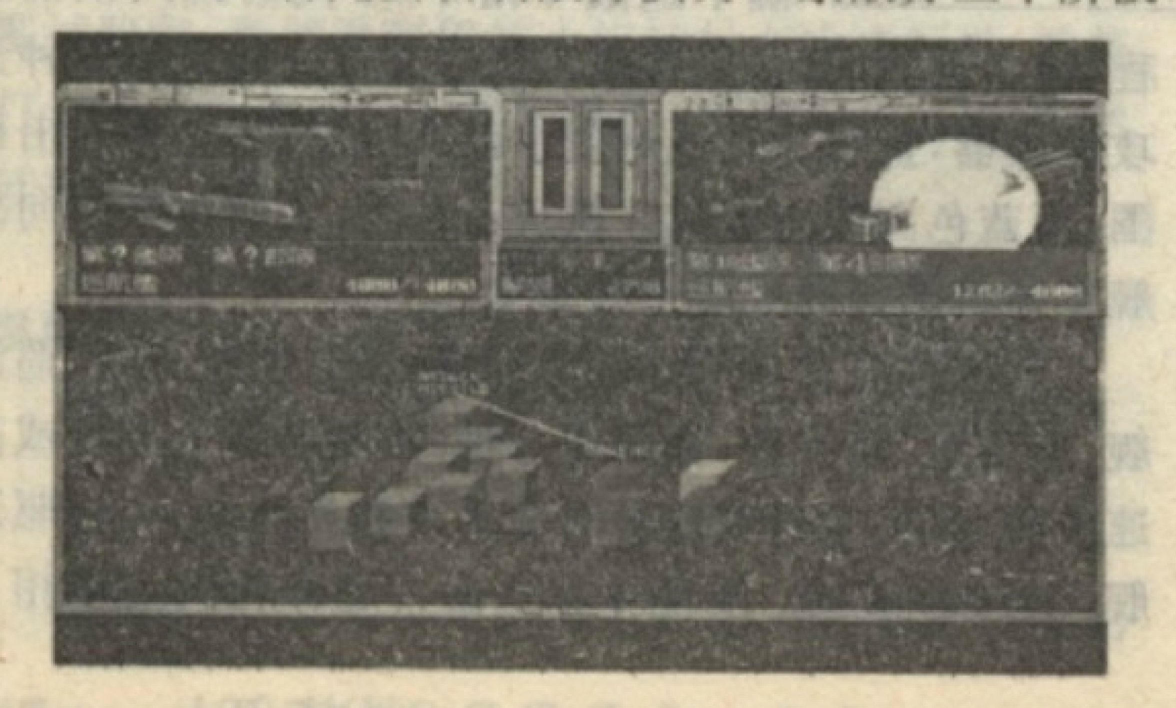
如果在星系内发现敌方舰队，将进入战术模式。三维空间简化为二维平面，但仍不失空间战的新奇感。首先，舰队要派出索敌舰进行索敌，因为舰队自身的索敌范围有限，等发现敌人可能已经挨打了。发现敌舰后要准确下达战斗指令，不同的舰只攻击射程、威力都不同，这也和舰队队形有关。舰只有三种进攻性武器，黄线为光线炮射击范围，红线为飞弹射击范围，而蓝色圆线则为战斗机攻击范围。当然也可以向战舰下达自动择敌或防御的命令。

就舰只而言，分为战舰、高速战舰、航空母舰、巡洋舰、驱逐舰、修复舰、补给舰七种。旗舰必须为战舰或高速战舰，其本身具有较好的防御力和光线炮火力。驱逐舰飞弹威力较强，航母无论攻击力还是防御力都相当

高(当然造价也相当高),其战斗机攻击令人惊心动魄,有时达到一轮攻击毁灭一支部队的威力。巡洋舰威力居中,但其远程飞弹的首轮攻击力可与航母的战斗机群攻击相媲美。修复舰负责在每一回合自动修复受损舰只,直接下令命其专门修复某些舰只也可以,但修复能力随修复部队的剩余多少而定。运补舰负责在每一回合补充弹药,当然也是有限的。但在作战中,特别是几支舰队联合作战,修复舰和补给舰是不可缺少的。这两种舰队没有攻击能力,当然防御能力也很低,而且经常是敌舰攻击的首要目标,所以在作战前应给其下达特殊指令,命其移动,远离战场,这样既不会受损又能够确保其工作范围,掌握好这个度非常重要。

出征之前,还要讲一下排兵布阵,这一点在原著中也占相当份量。小说中,一场双方主要人物莱因哈特与杨威利的大对决,竟不惜大量笔墨对双方阵式进行白描,其庞大阵容令人咋舌。游戏中共有八种阵式,攻防能力不一。比较常用的几种如圆锥阵,攻击力很强,旗舰当头,巡洋舰殿后,正前方十厘米内(屏幕距离)皆在攻击范围内,且各舰种威力尽显。但是这种阵型防御力不好,特别是把旗舰暴露出去,成为敌方众矢之的,弄不好造成旗舰被毁、舰队覆没、指挥官生死未卜的惨剧,那时候哭也来不及了。笔者从不用此阵式,相反比较偏爱V型阵。V型阵,顾"型"思义,旗舰窝在后面,两翼向外伸展,顶头两支航母舰队可先入敌阵充分发挥战斗机群强大毁灭力,其后巡洋舰等亦可远程攻击,旗舰也不会太早遭到攻击,更甚者三支此阵型舰队可将一到二支敌舰队钳于包围之中,使其不得逃脱,一阵狂轰滥炸岂不快哉!当然,作为攻击状态略显威力不足,但防守却相当可信。至于其它阵型不再一一介绍,游戏甚至可以自编阵型,看玩家如何得心应手了。

战斗中,首先要明确敌方实力。索敌分三个阶段,



先找到敌方舰队位置,然后察出其舰种,最后察明敌舰番号、旗舰位置及指挥官。作为舰队提督,根据移动、回旋、占领、防御等能力不同,作战、移动范围也有大小,应予充分注意。如果是一对一的作战,玩家要预测出敌舰下一步方位,通过战斗指令尽可能使全舰队战斗方向指向敌舰,这一点很不易做到,既使频繁存取,电脑的思维也不固定(主要因为电脑作弊)。战斗范围分蓝圈和红圈,在蓝圈内移动,可完成360°回旋,出蓝圈则无法保证,要依据提督能力而定。最好三支以上舰队进行联合作战,以多胜少,围住敌舰队打歼灭战,此乃上策。战斗中如果舰队士气低于50,全舰将无法战斗。此时只有马上将其移走,否则只有挨打。旗舰受重创,全舰队士气会下降很快;若旗舰被毁,则全舰队覆没,指挥官及其副官将下落不明,隔"N"个月也许会在主星重新出现,也许被人在太空中发现尸体……

战术模式除舰队作战外,还有星球的占领和防御。虽然星球防御对舰队威胁不大,但若同时占领星球和攻击敌舰队,总会有首尾不能兼顾的感觉。最好的方法是在战术模式中丢开敌星球,先歼灭敌方舰队,让星球的占领在战略模式完成,既快又省心。同样,如果玩家处于守势,就要想方设法将敌舰引至星球附近,让星球防御辅助舰队攻击之。

战术模式共有十个回合。如果舰队无法战斗,可直接用撤退指令,但这是全体撤退,而且容易把副官丢掉,实不可取。唯有尽力拖满十个回合,回到战略模式,再用移动指令,使士气低落的舰队转移到附近星系,才能确保一定的安全。

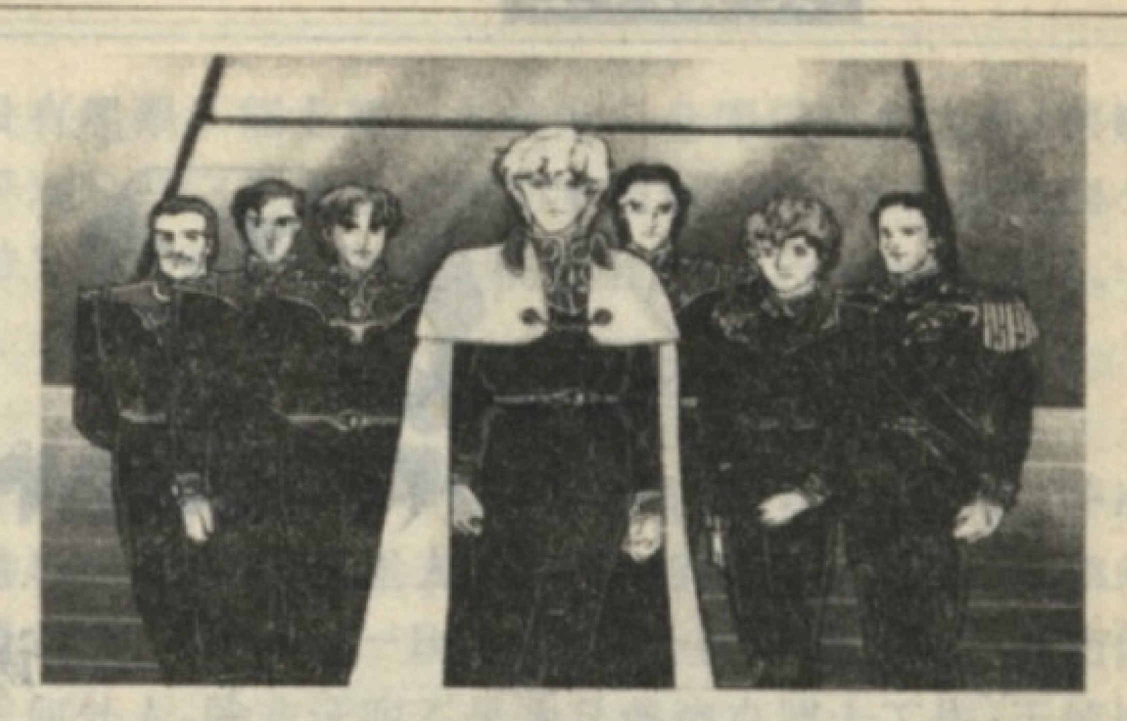
后方生产亦十分重要,现代战争打物资、打后勤,此游戏也不例外。一方面要多占有星系,增加税收,另一方面要集中力量生产修复舰、补给舰等重要舰只,同时让营运能力高的提督不断向前线输送舰船。玩家初期经过几战都会感到舰只的不足,此时,在主星系附近的星系察看一下,必有惊喜。

游戏以主星系被攻占为终结,不但要迅速直扑敌方主星系,也要留心进攻路线的连贯。万一后路被敌军切断,在外作战部队将陷于十分危险的境地。所以,最保险的方法是使敌方舰队消耗殆尽,然后再一鼓作气地进攻,使敌无还手之力。由此,不妨找个要害之地打场"凡尔登",将舰队分为梯队连续进攻,以达到消耗敌有生力量之目的,当然也要尽量保存自己的实力。

整个游戏的致胜关键以及乐趣，在于熟悉每一位提督，按照提督不同的专长分派任务。这样才能真正感觉到名将终是名将，弱主就是弱主。从整个提督的能力、素质来讲，帝国军要比同盟军强得多。帝国中是清一色的职业优秀军人，而同盟中则是一批自由战士、良莠不齐，其中既有亚典波罗、伍蓝夫这样的名将，也不乏巴格达胥那样的墙头草类人物。双方的主要人物，就是帝国的莱因哈特和同盟的杨威利。莱因哈特在推翻了高登巴姆王朝后，与他的“分身”吉尔菲艾斯(一名同样优秀的名将)图谋宇宙的霸主，他最有名的一句话是“把星星掌握在手中”；杨威利则是一位军事奇才，由于多次险中求胜，被称为“不败的杨”、“魔术师杨”。而在小说原著中，由于同盟军内部互斗，终于败给帝国军，最后他悲愤地自杀了。这是一个令人扼腕叹息的人物。玩家在掌握提督能力时，不仅要着眼于各项数值，还要仔细研读每个人的“经历”，因为其中藏着许多隐含数值。例如帝国军中“帝国双璧”之一的迷达麦亚，被称为“名将中的名将”。由于在一次作战中速度太快，冲散了敌方舰队，因而又得到“疾风之狼”的外号。这样一个人物，当然要给他配备一批高速战舰，如果给他加上一堆航母、驱逐舰，那不仅无法发挥他的威力，弄不好还会使他战死沙场。再如帝国军中的克斯拉将军，虽然各项数值都很高，但看了他的经历就会发现，他擅长于后方输送工作。倘若硬要他参加战斗，他的舰队士气值下降很快。要记住，提督的特性决定舰队性质。

再有一点要注意的，游戏中设置副官一职并非多余。副官起着辅佐将官的重要作用，适当地配备副官，能够提高整个舰队的水准，这在游戏中用黄颜色数字表示。好的副官不但可弥补将官的不足，而且更有如虎添翼之效。例如帝国军中的毕典菲尔特，被称为“黑色枪骑兵”，他的全力一击几乎无人能挡，但防御力却偏低，如果把列肯道夫或布连塔诺两位副官配给他一个，都会提高他的防御力，这样比典菲尔特当真会无敌了。让副官参战也可借此提高副官的经验值，使其提高能力、提升军衔。因为有的副官将是未来的将星。

《银英传Ⅱ》从宇宙历 795 年开始，银河系中除了帝国和同盟两大势力外，还有中立星系。帝国军若攻击中立星系，则会失民心，引起边境行星的叛乱。而同盟军却可以在初期趁机占领中立星系，扩大税源。此期，帝国军应迅速调集部队于伊谢尔伦星系，控制住这个交通要道，以最快速度向同盟军发起进攻。而作为同盟军，一方面要派占领值高的将官占领中立星系，尽快获取资源；一方面要组织有效力量，调往伊谢尔伦，做好迎击帝国军的准备。如果同盟军能够抵挡住帝国军的



第一轮攻击，下面才好继续支撑。说到此，不得不提伊谢尔伦星系，此星系为连接两大势力区的重要回廊，在军事上的重要地位自不必多说，更要命的是这个星系中的伊谢尔伦要塞。在小说中，伊谢尔伦要塞是一个巨大的人工行星，有着经过镜面处理的超硬度钢、结晶纤维与超硬陶瓷等复合装甲外壁，表面还有无法计数的防空火炮，再加上一层液态金属防护罩，使这个要塞坚不可摧。然而，真正造成同盟军巨大伤亡的是这个要塞的主炮“雷神之锤”，9240 兆瓦特的能量可瞬间蒸发近千艘大型舰艇，具有毁灭一支舰队的可怕威力。自然，这个要塞掌握在帝国军手中，成为同盟军不可逾越的屏障(注意，要塞炮不长眼，弄不好也会伤着自己舰只的)。另一重要回廊是中立星系费沙自治领，星球防御力高，且星系战场广大，适合大部队作战。

如果想马上投入战斗，可取已设定好的三个时期进行游戏(此时战略命令已经下达完毕)。一是宇宙历 796 年的亚姆力扎会战，由于杨威利兵不血刃智取了伊谢尔伦要塞，同盟军攻入帝国亚姆力扎星系。而帝国军则调集大量精锐投入这一会战，誓要夺回伊谢尔伦要塞。在这一期中，同盟军于亚姆力扎有十支不满额舰队(实则八支)，而帝国军八支精锐几乎全部出动，且令吉尔菲艾斯袭击伊谢尔伦以切断同盟军退路。此役对同盟军来说极端凶险且胜算不大。原作中也是同盟军的失败，大批将官阵亡。所以，最好避开帝国军锋芒，先集中优势兵力消灭左下角三支帝国舰队，然后撤至伊谢尔伦打一场有利于已的防御战，并且尽可能保存一定实力。

第二期是宇宙历 798 年，名曰“诸神的黄昏”，这是一场决定胜负的战役。同盟军由于亚姆力扎的惨败，损失了伍蓝夫、波罗汀等 13 名提督，实力大大下降。在伊谢尔伦只有杨威利、亚典波罗、费雪三人把守，其余人都在主星系巴拉特休整。而帝国则经历了一场反莱因哈特的政变，吉尔菲艾斯元帅在政变中死去，莱因哈特失去了最好的朋友。平叛后，以“帝国双璧”的另一位“

(下转 58 页)

双子星传奇

(TWINSEN'S ADVENTURE)

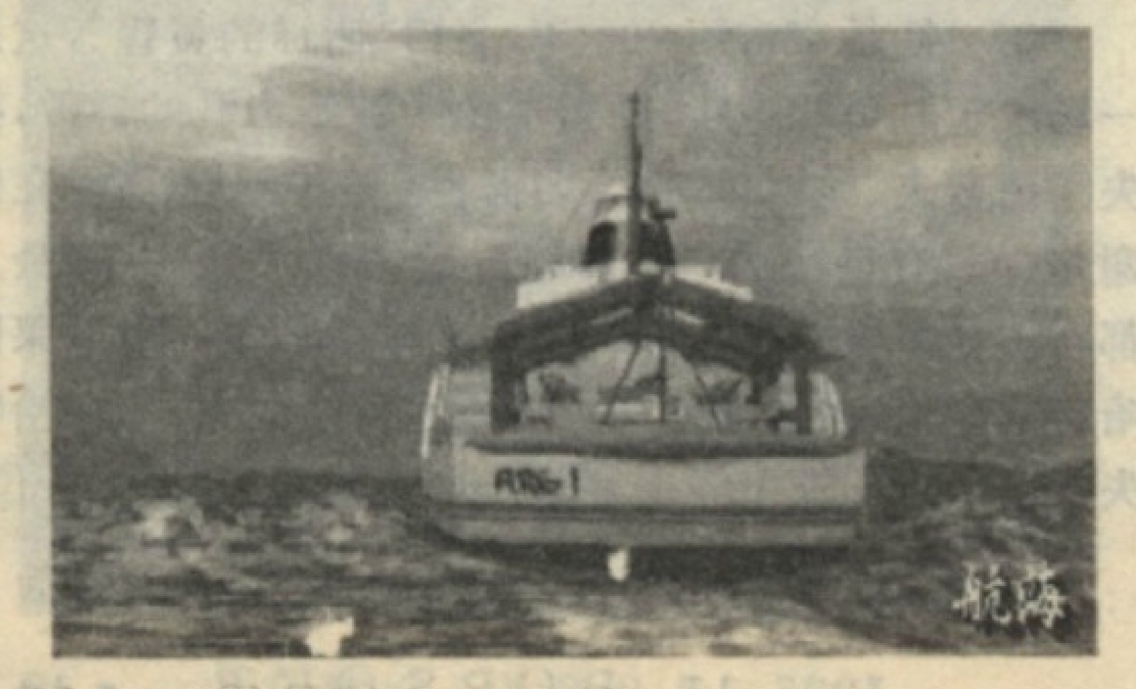
谢　钧

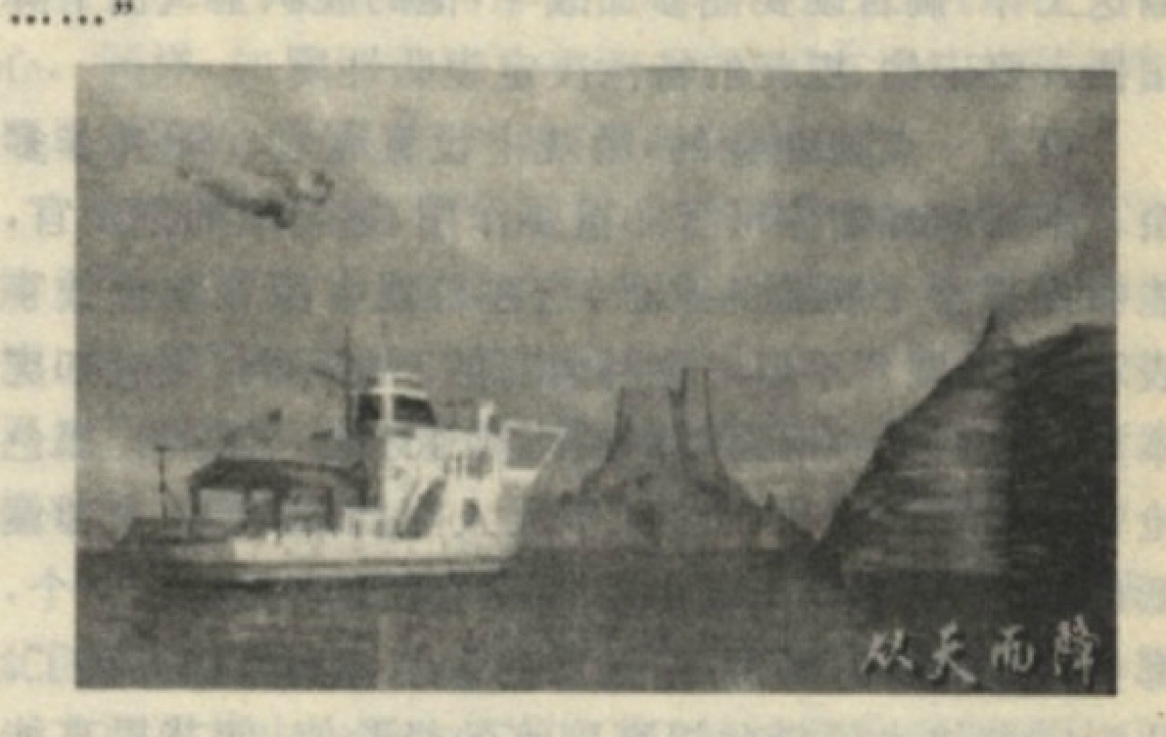
双子星传奇，又名特文森历险记、大小不良，是法国 ADELINE SOFTWARE INTERNATIONAL 公司 1994 年出品的光盘游戏，容量 600M(400M 是 CD 音乐)，无论画面、音乐、音效、程序等各个方面，都堪称极品。画面采用全三维手法，背景无可比拟的真实，人物立体感极强，且动作逼真；全程立体声交响乐，细致入微的音效与真实情况完全相符。游戏全程语音(英语)，提供了五种语言的文本显示。故事内容曲折离奇，场面宏大，人物语言、动作栩栩如生，游戏之中穿插的大量三维动画更给人以身临其境的亲切感。

游戏中，按下回车键可定位主人公于屏幕中央，F5 键可切换显示大小，F6 键的 Saved Games Management 功能与一般的储存进度方法不太一样，要拷贝一个正在使用的进度名称，拷贝以后的进度才是此时游戏的储存进度。游戏的现时储存给玩者带来很大不便。

故事背景

双子星是遥远的银河系之外的一颗行星。它在两个太阳之间平稳地旋转着。一座巨大的山脉座落在它的赤道上，把星球分隔为两部分，每半球都被一个太阳照耀着，北半球比南半球温暖，所以天空呈现橙黄色。除了极地，全球气候温和，这为在星球上生活的人们提供了很大便利。星球的发展经历了四个过程：Spheros、Rabbibannies、Quetches 和 Grobos。在高耸着丑陋大脑袋的暴君凡弗洛克(Funfrock)博士出现之前，人们一直生活在和睦的气氛中。凡弗洛克博士以高科技做后盾，用铁拳统治着星球上的居民，人们生活在白色恐怖之中。军队、警察在全球星罗棋布。在他的安排下，用两种高科技武器来保卫他的统治地位：无性繁殖和远距离传送。采用无性繁殖，他可以为所欲为地创造出各种爪牙来扩充他的队伍，并可以把它们立即用传送技术部署到全球的统治网中。不久以前，凡弗洛克博士以保护人民的名义，把全球的居民聚集到南半球，实行高压统治。被捕的人每天都在增加，人们渐渐地失去了希望。然而为了使灵魂得到解脱，在人们之中广泛地流传着一个名为森蒂尔(Sendell)女神的传说，而这个传说一直被邪恶的凡弗洛克博士所禁止。与此同时，一个名为特文森(Twinsen)的年青人做了一个奇怪的梦，“特文森驾着飞龙降落在高耸入云的雪山之巅，突然大地在剧烈地颤抖，火山开始爆发，一瞬间星球化为乌有……”

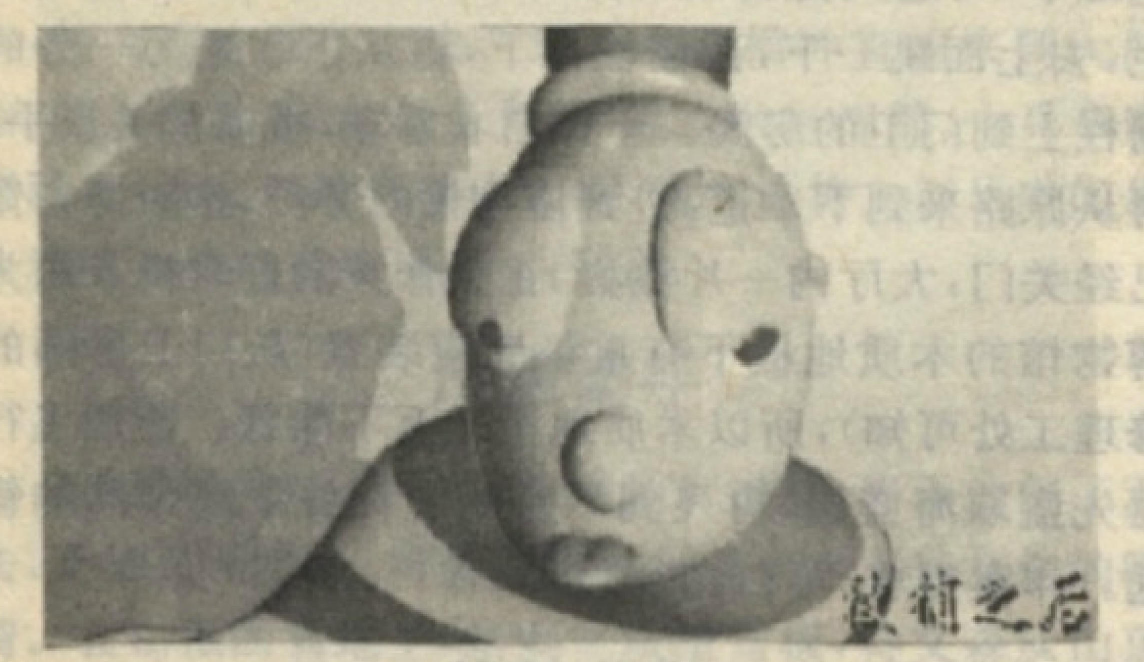




越狱(Citadel 岛)

特文森一觉醒来，发现自己身处阴暗的牢房之中。正在大吵大闹时，白衣看守从天梯上过来制止，特文森趁机打倒他，上天梯出了牢房。当天梯再次落下时，迅速干掉另两个看守(动作要快，不要让看守按红色按钮)，得到钥匙。向左走，打开铁门，走到尽头，迅速干掉看守后，再到右边幕下的房间。在储藏柜拿回自己的 ID 卡和全息地图(Holomap)，再穿上屏风上搭着的白色护士服，并可在储藏柜中找到加血的红心和钱币(游戏中大多数此类地点都有加血的红心和钱币)。这时特

文森就可以冒充护士大摇大摆地走到看守面前打倒他了。在上面房间可证明护士服的用途：当特文森进入房间时，看守会向他问好。钢板梯子左边的门可不要进！



上楼梯到上一层，先干掉红色按钮边的看守，再收拾另一个，得到出监狱大门的钥匙。躲过士兵的射击，跑出大门，向左到垃圾堆。与老鼠对话，他会告诉特文森悄悄爬上垃圾卡车，卡车会带你出去。于是特文森用"Discreet"动作再次与老鼠对话以后，即可爬上卡车，逃离监狱。

回家

房屋的墙壁上有许多布告，阅读后可获得一些信息。进入垃圾场旁边的房间，在床头柜中可得到钥匙，打开屋中铁箱，得到一些物品。向左走，来到"Lupin-Burg"，可见到一个下水道口，在上面跳一下，可进入得到一些物品。出下水道一直向左跑到臭虫街(Bug-Street)，见到一个穿粉红色晚装的金发姑娘（此处最好记录）。亲热以后，进入屋中，立即跑到里屋用"Discreet"功能藏起来。当搜查的白象没有找到特文森后，便带走了金发姑娘。在房间内寻找，储藏柜中可得到一身蓝色长衫和第一级的魔球（黄色）。因为大门已被堵死，只能从壁炉中爬出。上到山顶（在草地踩着花朵，它们会呻吟的），干掉机器鼠，来到街上。

寻找女友

在Lupin-Burg酒店的二层，有一只大象，如果买酒给它喝，它就会告诉特文森关于它看到的事情。找侍者买酒后，大象告诉特文森：不久前，它们曾去过港口。于是前往港口。先到上面画面的药房，小心地拿到一瓶糖浆(Syrup)。

港口风波

到港口，大象看守要特文森到售票处买船票（千万不能去买，因为特文森是被通缉的囚犯，ID卡一用定会暴露身份）。用魔球干掉看守，取得钥匙，进入大门。没有船票不能上船。去找港口仓库门口的大象（票贩子）吧，替它整理仓库中的木箱（把四个木箱推到四个带叉处），可得到船票。就可出海到(Principal)岛了。

寻找传说的秘密

特文森在一段晕船之后，来到Principal岛。冲出港口（可别掉进海里去喂鱼！），与牢房窗口的大象和老鼠对话。来到Old－Burg，此岛上的居民不会轻易相信任何外人，除非证明不是为凡弗洛克博士工作。干掉巡逻的机器鼠即可与他们对话。一只老鼠可带特文森到一间房，只要动一下水龙头，即可出现暗道。进入暗道，可从老象处得到一把钥匙（出门以后）。打开栅栏门，找到一只穿红裙的母鼠，它可帮助特文森从白象身边穿过（在白象追它时迅速跑过）。上右边房屋的屋顶，进入通风口，见到Bob Vortix，他告诉特文森，要找到女友，必须先找到传说的秘密，并介绍他的渔民朋友可帮助特文森。

图书馆藏书

到穿红裙的母鼠旁的杂货店买到汽油和机器企鹅(Meca－Penguin)，去上面的兵营，找到小汽车（需汽油），来到小海港，渔民说在图书馆可找到传说的秘密。在Port－Belooga的图书馆里，管理员要看特文森的ID卡（千万不要让他看！）。与读者闲聊，可知一些地点，再与另一管理员对话，可知图书馆有一本书记录着这个传说，但特文森必须改善他饮用水的味道，作为回报他才让特文森阅读此书。向下到Peg Leg大街，进入房间对话，可知屋外断桥对面有一些东西（加命），只有飞过去才可拿到。街上有一巡警，趁他下车方便时，偷走摩托车到水塔(Water Tower)，把在Citadel岛拿到的糖浆倒入水中即可。再回到图书馆找管理员阅读有关传说的藏书。

白叶沙漠(White Leaf Desert)

再回上面的兵营，找到小汽车，来到小海港，告诉渔夫到白叶沙漠。船靠岸后，小心地从海上岩石跳到岛上。绕过堡垒，干掉看守士兵，进入沙漠。

神殿历险

在沙漠中的枯井边，坐着一位老人，与之对话，他要求特文森从枯井中带回一本圣书。于是跳下枯井。在石台上有一具骷髅（会躲魔球），干掉以后，小心地跳过高台。左边有一铁门，门前机关只要有重物压在上面，铁门就会开启，把远处石像推过来，放在机关上即可进

门。进门后(建议储存进度),后面有带刺的滚木滚来,要快跑加跳跃,不然,不是葬身此地就是令人起急地重复。当拐入另一扇门里时,有一骷髅看守着带有两个把手的扳手,切记千万千万不要扳动,否则前功尽弃。再向右进入大门,在狭窄的台阶上跳到右边高台(可用魔球扳动扳手)。注意前面落下的大石,调整三个扳手,把高台上的石像推下来,放在开门机关上。进门再迅速取得圣书,骷髅们就会向特文森朝拜,并可再升一级,魔球变为绿色。(此书可让特文森阅读岩石上的古文和与动物交谈)。走出大门,与老人对话,老人把圣书赠给特文森,并知道了家中藏有祖先的遗物。



寻找海盗 Leborgne 的消息

到 Citadel 岛,从山顶进入房屋。在厨房旁储藏间门口的花盆中找到钥匙。进到储藏间,推开酒桶,钻入暗道。阅读秘密山洞中铁板上的文字,可知:此秘道中铁门的钥匙被海盗抢走而不知下落。来到港口,从海员口中可知 Principal 岛的酒店老板有海盗的消息。找到酒店老板,而他说杂货店老板的一本书中有记载。但杂货店老板说这本书不久前被图书馆的管理员买走了。来到图书馆见到管理员,他说在电影间旁边的书桌上。可是一只大象正在阅读,争论之后,大象把它所看到的内容告诉了特文森。

智盗钥匙

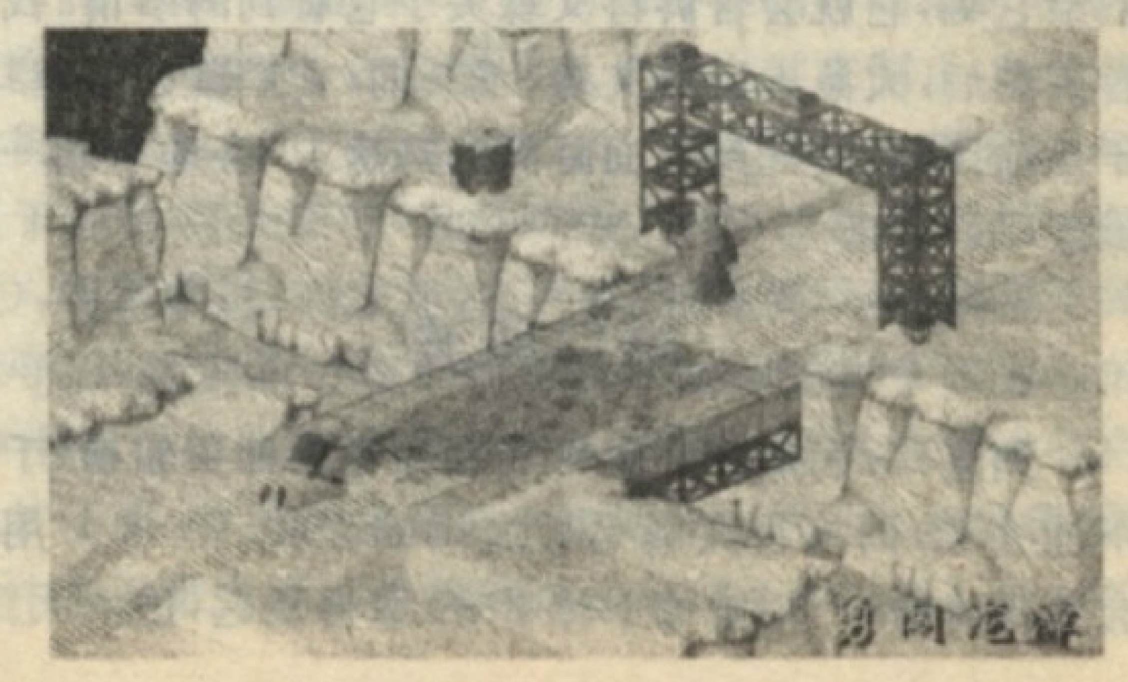
开车到小海港,从另一渔民手中买到一艘帆船(终于有了自己的船)。到达 Proxima 岛,在"上班族"的手中买到吹风机。到左边画面的破烂房屋内与大象对话(要有吹风机),可得到飞行器样品(Proto－Pack)。再到右上角锁着的房间前。正要开门,巡警出现了,干掉他可得到钥匙。进入房屋,与 Principal 岛监狱中老鼠的兄弟对话(在此之前,必须与 Principal 岛监狱中的老鼠对话),可得到红色磁卡(开门用)。再错过画面,通过栅栏门,在房间内找到一头大象,它会给特文森一个开门用的键盘(错误邮寄的邮件)。岛上的 Maritima 博物馆,虽有售票,也可买到参观票进入,但是一进入就要被捕,得另想它法。在博物馆大门旁边的房间外用红色磁卡,可进入博物馆的旁门。内有一通向下水道的栅栏,去上面跳一下,让栅栏落下,再从下水道另一旁的栅栏上到门卫的房间。干掉白衣看守,扳动机关扳手,再从原路来到下水道,进到博物馆的旁门。这时博物馆已经关门,大厅内一片漆黑,正是作案的好时机。因为博物馆的木质地板下有重量感应装置(从门卫房间的修理工处可知),所以木质地板千万不能踩。使用飞行器先盗取海盗旗,再飞到尽头的宝箱处拿到失落的钥匙。作案完成,可以逃之夭夭了。

祖先遗物

坐船回到 Citadel 岛。进入秘密山洞,打开铁门,得到高利号角(Gewley's Horn)和森蒂尔奖章(Sendell's Medallion)。在有奖章标记的地方吹此号角,可打破标记,进入秘洞。当特文森把森蒂尔奖章挂在脖子上,就升到第三级,魔球变为红色,并从石壁上得知了三块圣石的秘密。

勇闯龙潭

回到 Proxima 岛,岛的最右边有一辆汽车和一辆摩托车。先开汽车,再使用号角,进入秘洞。见到一块圣石,阅读后,回到岛上再开摩托车到达另一处有圣石的地方,可得到魔笛(Magic Flute)。再次回到第一块圣石的地方,可得到加血红心和魔瓶(无限多个)。坐船来到 Hamalayi 山脉,与海边反叛军士兵对话可知:反叛军首领被俘,山脉被敌人封锁,让特文森到 Rebellion 岛寻找帮助,但必须在船头挂上海盗旗(博物馆中得到)为暗号才可靠岸。于是特文森来到 Rebellion 岛。岛上不时地飞来炮弹,已是一片狼藉的小岛上,反叛军仍然顽强地抵抗着。与掩体下的军官对话后,特文森可使用他的汽车到达宿营地。大家正进行射击练习。与他们谈话可知,他们愿意帮助特文森越过山脉,但是特文森必须和他们一起战斗,救出他们的首领。于是回到 Proxi-



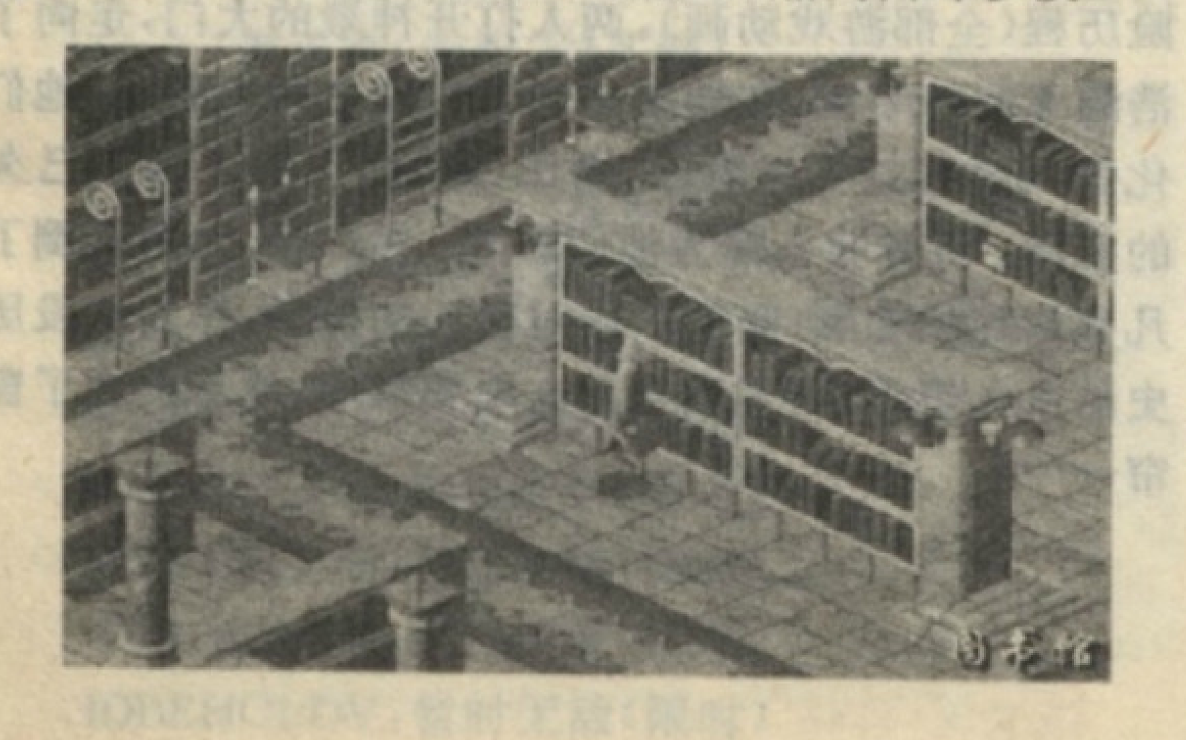
ma 岛与等在那里的士兵一起坐船出发了。士兵们虽然个个奋勇杀敌，但终因寡不敌众，一个个地倒了下去。特文森奋不顾身地冲在最前面，一名士兵冲上了坦克车，特文森也跟了上去。坦克一路横冲直撞来到大门前，敌人四散奔逃。轰开大门，进入敌指挥部。士兵牵制着敌人，特文森趁机救出首领，他告诉特文森从房间尽头墙壁上的暗道可逃出指挥部。

滑雪高手

在暴风雪中，特文森艰难地行进着，终于他倒了下去。不知过了多久，可爱的雪地精灵扒开了特文森的眼睛。在山顶的雪地上，拾到一块滑雪板，特文森从山顶直冲而下，原来他还是滑雪高手呢。如果还想欣赏特文森的滑雪技巧，可持红卡坐缆车再次上山。雪之国中的历险还是蛮有趣的。

怪物工厂

雪山右边一望无际的大雪山真是让人心旷神怡，眼界大开。在雪山深处，隐藏着一座宁静的小村庄。但是村庄经常遭到机器怪物的袭击，村长要求特文森捣毁附近的怪物工厂，才答应为特文森打开通向清水湖(Clear－Water Lake)的大门，村中的一个妇女会带特文森到通往工厂的秘密地洞。到达工厂后，不要理坐在湖边等了整整两年货船的大象，得到钥匙，进入工厂。到楼梯左边救出精灵雷蒙(Raymond－The－Elf)，它会告诉特文森，它的兄弟在白叶沙漠中有兰卡和一些消息。千万不要向右走，再与门边的绿象对话，它会为特文森打开隧道车的开关，坐车来到工厂内部。先到上面的控制室扳动扳手，打开铁门，再到左边养殖室，十分小心地干掉守卫。把养殖池中的绿色生物用魔球杀死，即可到下面开汽车回到雪地小村庄，村长会遵守诺言打开前往清水湖的大门(但是没有兰卡不要进入)。再从雪地上的秘密地洞回到工厂，干掉红象拿到钥匙，冲出工厂大门，来到停船的海港，开船到白叶沙漠。



冰湖解冻

用飞行器飞过海边岩石区，进入沙漠。在有标记的断墙边使用号角，进入暗道。见到精灵忒(Tue－The－Elf)，得到兰卡。再从原路回到 Hamalayi 山脉，穿过工厂，来到雪地村庄。从石门进入清水湖，这里只有一望无际的白雪和阵阵的海浪声。过左边画面，打倒看守士



兵，使用兰卡进入小海港，不要急于上汽艇离开，到左边冻湖处吹起魔笛。美丽的笛声使封冻的湖水顷刻间解冻了，这时特文森升到了第四级，魔球也因此变成了闪亮的金色(装甲车也可轻易被干掉)。用盛糖浆的空瓶装满了清水后，还得回到白叶沙漠(累吧?)。把魔笛送给沙漠枯井边的老人，他会吹起悠扬的笛声，瞬间沙漠变成了绿洲。老人在有生之年实现了自己的宿愿，高兴地把他的太空吉它赠给了特文森。此时才可回到清水湖乘汽艇离开。

飞龙相助

来到 Tippett 岛的下水道。垂钓的渔夫从池中钓到一把钥匙，特文森偷偷地拣起，再花三十块钱可从红衣人处买到三条消息。进入 Winsun 俱乐部，舞台上的歌星正为没有吉它而发愁，于是特文森把太空吉它送给了他，演出得以正常开始。俱乐部的老板为了答谢特文森，打开了柜台下的秘密暗道。在暗道中先干掉水池中的巨蟹，再使用飞行器。走到尽头，爬上一座小岛，与岛上的飞龙对话，它会载着特文森飞往 Hamalayi 山脉的各个地方。

寻找图纸

飞到 Fortress 岛，在岛口与一橙色老鼠对话，他说只要有远距离传送物品中心(Teleportation Center)的设计图纸，就可以为特文森挖一条地道进入制作中心。再来到 Brundle 岛，因为没有身份证，所以看守不会让特文森进入。开汽艇到 Tippett 岛的下水道，与看守大象对话，花五十块钱可知设计图纸在 Principal 岛的总

部里。再穿过清水湖、村庄、工厂，开自己的帆船来到Principal岛。到达有装甲车的画面，冲开封锁线，使用红卡和兰卡进入总部，赶走凡弗洛克博士，救出被囚禁的老鼠和大象。大象在看守处偷了保险箱的钥匙，用钥匙打开保险箱，可得到博士的大刀（据说是全星球上最具威力的大刀）和一张字条。字条上写着图纸被住在Citadel岛Bug街的迈瓦德洛（Mies Van Der Rooh）拿到家中，准备周末研究。于是循着线索来到迈瓦德洛的家（小港口边的小屋）。迈瓦德洛说出了中心的薄弱环节，并准备改善，他还答应把他的身份证（从桌上拿到）借给特文森。

勇破中心

再回到清水湖乘飞龙到达Brundle岛，让看守看过身份证后进入传送中心。从左边梯子爬上屋顶，用号角吹开带有标记的墙壁，进入中心大楼。干掉右边高台上的看守可得到一把钥匙，在上方门旁的墙壁上使用键盘，可进入储藏室。上到二层，在铁门旁有两个铁桶，其中藏有一把钥匙。进入控制室，这时铁门自动关闭，没有后路了。迅速干掉传送器按钮旁边的白衣看守，否则他总是按动按钮召来敌人，再用魔球捣毁所有的传送器和主计算机。中心爆炸，从断墙处跳出逃离，乘飞龙来到Fortress岛。橙鼠会为特文森挖一条地道，但必须干掉制作中心大门口的守卫和装甲车。跳进地道，退路就被封死了。先干掉巨型怪物，扳动右边墙上的水管扳手，以降下前面房间中水池的水，再到左上角得到钥匙，打开铁门，进入水池，利用地形打倒飞象。女友就在眼前，特文森打倒看守士兵，拿到钥匙。刚想上前，那知祸从天降，一个巨大的笼子罩住了他，女友高傲地站在笼边，嘲笑着特文森；大头鬼凡弗洛克博士也在一旁高



谈阔论，特文森又被关进了监狱。再次越狱后，干掉女友，在储藏柜中拿回自己的物品。地上的下水道不要进，是陷井，进入左边的制作工厂，在左上角的墙壁边对着标记吹号角，进入暗道，可看到第三块圣石。阅读圣石后，把清水倒向圣石。中心开始爆炸起来，特文森冒着浓烟和乱飞的大石拼命地跑出了中心，身后的大楼倒塌了。



智闯工地

特文森摔倒在中心的大门外，当他回头眼瞅中心时，只见一片废墟。从废墟上走过，抄秘密小路，特文森来到了工地。但是工地左边通往山顶的路被三块巨石挡住了。只有一直向上走到尽头，路又被堵死了。与一只绿象对话，他给特文森一把推土机的钥匙，要特文森帮助它把上面的推土机开过来。特文森趁机开走了推土机，推开了三块巨石。顺着车轮印走到尽头，打倒挖地工人，得到钥匙，打开右下角的大门。

决战！

注意躲过挖地工人，顺着山边的缺口爬到山顶。只见大头鬼凡弗洛克博士和那贱人正在山顶，特文森拿起大刀与大头鬼大战三百回合，终于把丑陋加邪恶的凡弗洛克打下了山顶。这时女人花了九牛二虎之力，才使特文森相信先前的那个女人是冒牌货，并给了特文森无数个吻。从山顶有标记的地方进入神殿。刚走到神殿大门前，不知死活的大头鬼不知从哪又冒出来了，干掉他！

美丽的故事总有结局

如有兴趣，可从神殿的水晶球中看到特文森的冒险历程（全部游戏动画）。两人打开神殿的大门，走向了浩瀚无际的宇宙，在那里见到了传说之神森蒂尔。他们化做两道彩虹飞过海洋、高山、陆地，飞回了阔别已久的家园。所有的人都为他们欢呼。在广场，大家推倒了凡弗洛克的塑雕，竖起了这对恋人的雕像，作为这段历史的永久纪念。特文森与女友回到家中，然后挂起了窗帘……

游戏秘技

七喜(7UP)

本刊第一期《七喜》秘技刊出后，许多玩友认为用它爆机太慢，纷纷投稿，现公布如下。

开始游戏后按一下1可有以下功能：

按A至K选1至11关

按L至Q选六个附加关

按F1至F9任一键皆可选关

改变态为不死：

搜索:ZX.EXE

查找:8A 3E 0A 00

改为:8A 3E FF FF

查找:AA 3E 01 00

改为:AA 3E FF 00

修改后按F4加血至255格，按F10加时间至24小时。

北京·孟隆　上海·徐骅

毁灭战士(DOOM)系列

本刊第一期一则DOOM Ⅱ的秘计显得过于简单，现加以补充。

以下功能用于《毁灭战士(DOOM)》0.99、1.1、1.2、1.4、1.666、1.7和1.9版，《毁灭战士终结版(ULTIA DOOM)》1.9版及《异形(ALIEN DOOM)》和《星球大战(STAR WAR DOOM)》等资料片。

IDDQD:不死

IDKFA:加满装备和锁匙卡

IDDT:显示全局地图，再打显示怪物位置，三打恢复正常(先按TAB键)。

IDSPISPOPD:穿墙

IDCLEV??:选关(?? 为关次)

IDCHOPPERS:得电锯

IDBEHOLDI:隐形(限时)

IDBEHOLDA:全部地图(限时)

IDBEHOLDL:夜视能力(限时)

IDBEHOLDR:得防护服(限时)

IDBEHOLDS:暴力药箱(限时)

IDBEHOLDV:暂时无敌(限时)

IDDT:连线模式给其他人送信息

以下功能用于《毁灭战士Ⅱ——地球上之炼狱(DOOM Ⅱ——HELL ON EARTH)》1.666、1.7、1.9版及各资料片。

IDDQD:不死

IDKFA:加满装备和锁匙卡

IDFA:加满装备

IDDT:显示全局地图，再打显示怪物位置，三打恢复正常(先按TAB键)。

IDCLIP:穿墙

IDMYPOS:主角当前位置

IDCLEV??:选关(?? 为关次)

IDCHOPPERS:得电锯

IDBEHOLDI:隐形(限时)

IDBEHOLDA:全部地图(限时)

IDBEHOLDL:夜视能力(限时)

IDBEHOLDR:得防护服(限时)

IDBEHOLDS:暴力药箱(限时)

IDBEHOLDV:暂时无敌(限时)

IDMUS??:放音乐(?? 为关次)

IDDT:连线模式给其他人送信息

游戏还提供许多启动参数供自制资料片使用(DOOM和DOOM Ⅱ通用，用DOOM Ⅱ时键入DOOM2即可)。

DOOM －RECORD 文件名:录制DEMO文件

DOOM －MAXDEMO 文件名:设定DEMO文件的最大容量

DOOM －PLAYDEMO 文件名大小:播放DEMO文件

DOOM －FILE 文件名:使用指定的WAD档(可以是地形也可以是声音)

DOOM －NOMONSTERS 文件名:没有敌人

DOOM －TURBO 数字:设定游戏速度(1至255)

DOOM －LOADGAME 数字:直接取存档(1至5)

DOOM － DEVPARM － NET 人数 － LEFT (RIGHT):连线模式(LEFT和RIGHT为左右视野)

DOOM － PORT 1111 － NODES 1 － DEATHMATCH:单人用IPX卡玩DEATHMATCH模式

另外还有以下功能键：

十、一：改变视窗大小

F11：改变亮度

F12：连线模式时在各玩家的视窗中切换

TAB：地图，此时有以下功能：

F：游标与移动模式切换

C：清除所有标识

M：表示目前位置

G：地图分格

0、十、一：改变地图大小

李鹏

三国志Ⅳ

先开始游戏，存储进度（最好是进度一，以便查找），记下该城的内政值及想要更改的武将的能力值（一定要按顺序），然后换算成十六进制。

搜索SAVEDAT.S4，查找该城的内政值。内政值前面的十六个字节依次是：第一二字节为军队数量，第三四字节为军粮数量，第五六字节为金钱数量，第七八字节为人口数量（注意都是倒数）。从内政值后隔一个字节开始，依次为民忠、训练度、士气、弓、强弓、军马、连弓、投石车、攻城车。其中各种弓和军马的数量为两个字节，其余的都为一个字节。

接着查找武将的能力值，能力值后为放置宝物的地方，若改为FF FF FF则拥有各种宝物（包括玉玺，这时统御力和魅力都会变为100）。向后隔两个字节是武将的忠诚度，再向后隔两个字节为武将具备的计策，若改为FF FF FF FF，则成为具备各种计策的全才。

南京·张磊

求婚365日

1、加十万元：在游戏画面中，当玩者前面对手步行时，按着G不放至步行终止，之后轮到玩者时，画面会停止，接着按字母OOQ，即可加十万元。

2、看别人属性：方法与加十万元一样，但按GOOW。

3、加指标：方法同上，但按字母GOOE。

4、与电脑交换角色：方法同上，按字母GOOR立即由弱转强。

5、决定步数：当玩者掷骰时，同时按Q、W、E、R、T、Y、U、I、O、P中一键即可。在键盘中Q至P对应1至10。

杭州·CW

轩辕剑外传——枫之舞

编辑SWDA\SAVE\SAVE.ZA?（?为1至5），修改S1的D409至D508，是宝物栏（S代表SECTOR，D代表DISPLACEMENT）。

宝物放置是以“代码＋00”排列的。如果宝物栏内有活物（妖魔），那么存储方式为“代码＋01”

例：宝物栏内有(1)神仙露水　(2)还魄丹　(3)避火珠

那么D409至D414为38 00 39 00 2C 00

物品栏内有(1)夸父　(2)灶神　(3)猎人

存储文件内是3B 01 56 01 B3 01

白一南

魔武王

在佣兵之村一座破屋中有一暗道，可穿墙而入，内有修罗之剑、大地铠甲、七星锤三样超强武器，攻击力可加400左右。在攻击敌人时，选定攻击或法术后按回车，可攻击自己人，也可给敌人补血。

余明

光明战史

此游戏中的隐藏角色：

1、帕米欧斯平原左下角：得到猫爪，召唤飞白猫。

2、多拉肯—巴鲁库斯右下角：得到书，召唤饭岛爱。

3、安逊—遗迹之城左上角：得电池棒，召唤机动警察。

4、港口—华特尔正上方：得到变身笔，召唤月野兔。

上海·AINO

坦克大决战(BATTLE EUROPE)

选关密码：

德军：

二　关：3785	三　关：5067	四　关：6926
五　关：1366	六　关：1630	七　关：4847
八　关：9400	九　关：5071	十　关：3122
十一关：1940	十二关：3940	十三关：4773
十四关：2957	十五关：2110	十六关：7178
十七关：4862	十八关：8796	十九关：1068
二十关：6700		

盟军：

二　关：9473	三　关：8018	四　关：6564
五　关：3062	六　关：7074	七　关：8124
八　关：1626	九　关：7817	十　关：2851
十一关：8784	十二关：7082	十三关：3554
十四关：1970	十五关：4165	十六关：7284
十七关：8340	十八关：9520	十九关：2103
二十关：1293		

程铭、薛云鹏



1 特勤机甲队Ⅱ

制作公司：鹰扬资讯
出版公司：鹰扬资讯
游戏类型：战略
硬件要求：386 以上、VGA、2M RAM

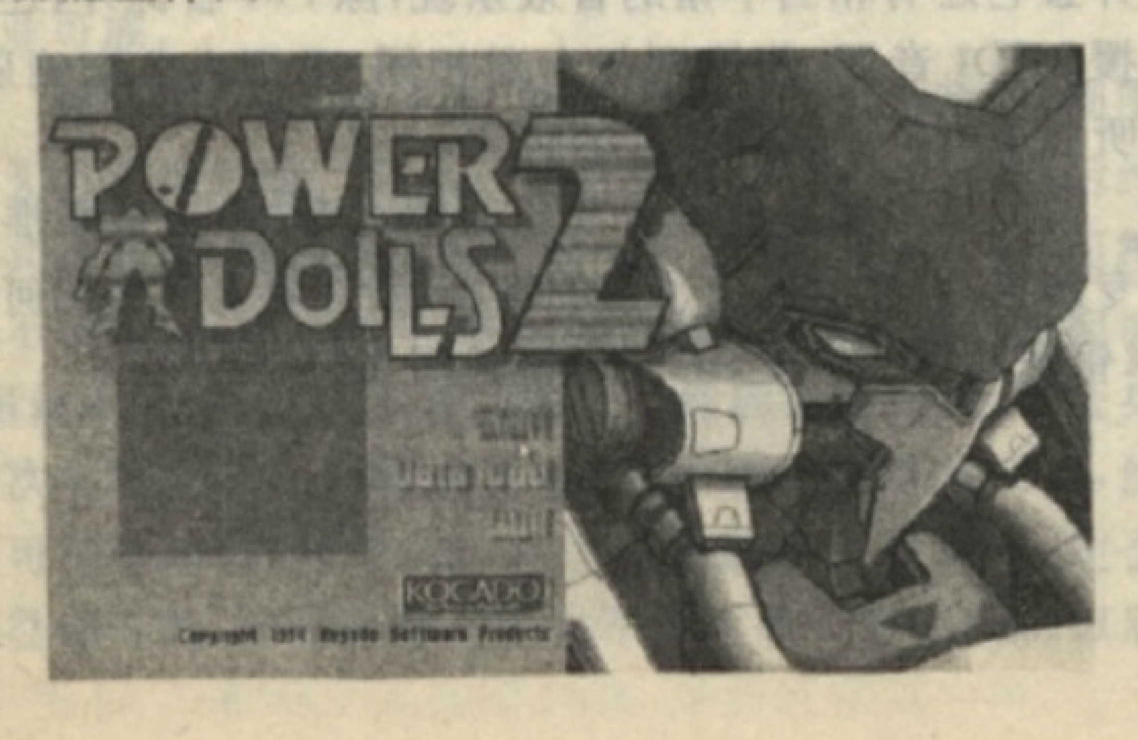
公元 2455 年，探查卫星发现了一个适合人类居住的欧姆尼星球，地球人便开始进行大规模的移民行动。

首批移民在经过了大约一百年的冷冻冬眠旅行后，终于抵达了欧姆尼星，并建立起自己的家园。

一代的故事结束了，欧姆尼行星在与地球签订了停战协定后恢复了和平。然而，和平是短暂的，仅仅过了三十八个月，和平的基础又遭到新的动摇！

这次战火的起因是由于新旧移民之间的对立。反政府势力——吉亚士在瞬间强大，并带头反抗欧姆尼政府。不久以后，欧姆尼政府军和吉亚士军队展开内战！于是欧姆尼政府不得不重整军队，将原先因缩减国防经费而解散的“特勤机甲队”重整复苏。

在二代中有数个任务等着你去完成。在战斗画面上，游戏进行了很大幅度的修改，最大的改变是地形改为立体图形。为了怕地形复杂造成玩家的不便，游戏中也提供了可以随时查阅的地图。地图分为两种：一种战斗地形图，也就是一般的鸟瞰地形图；另一种是二代的新功能立体图。



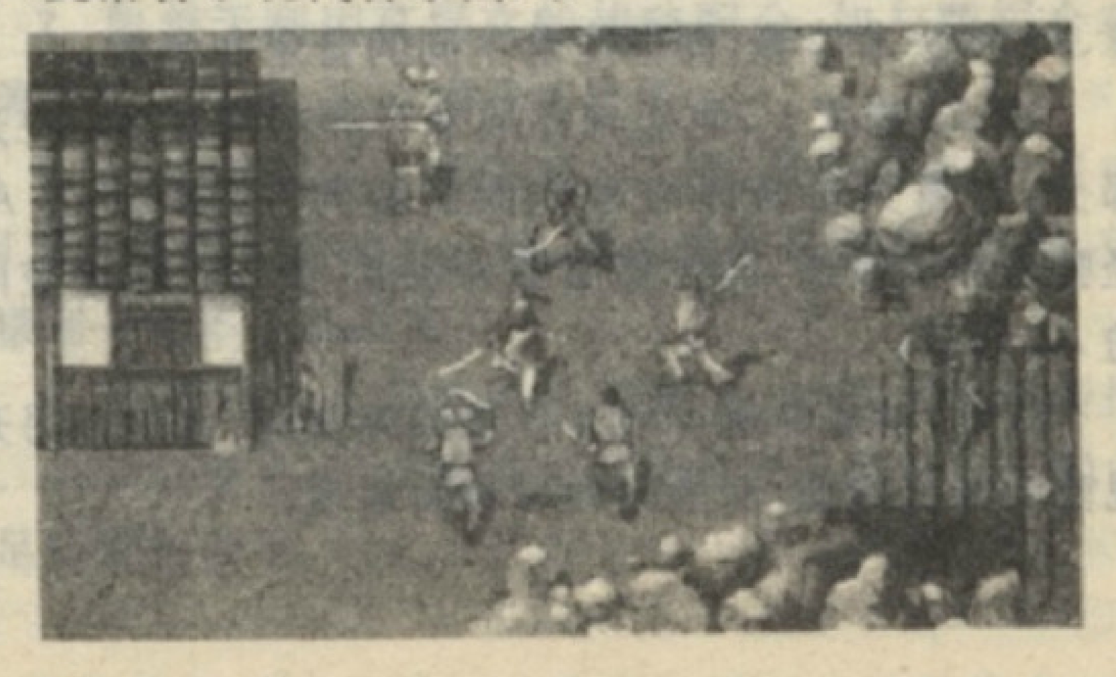
2 侠客英雄传Ⅲ

制作公司：精讯资讯
出版公司：精讯资讯
游戏类型：RPG
硬件要求：386 以上、4M RAM

《侠客英雄传》，在当年推出时就造成过很大的震撼和回响，在当时以欧美游戏为主要市场的情况下，侠客英雄传的推出可说是为自制游戏开辟了一条新路。事隔多年，精讯资讯的 K2 小组，终于推出了他们精心策划的侠客英雄传Ⅲ。

整个游戏以保护模式撰写，在内存中已完全不受限于 DOS 的 640K，因此在游戏画面的规划中，加入了许多原先在游戏机上才能实现的功能，如多重的地图卷轴及全动画方式的战斗界面，还有就是扩大、缩小、玻璃遮罩、动画式剧情；尤其是在战斗的表现手法上，为了达到震撼人心的效果，K2 小组特地采用四十五度的侧视角度。

在游戏剧情方面，为了改进 RPG 游戏的故事性贫乏的一贯通病，所以游戏在构架上已完全脱离那种魔王解封印的老套。另外，为了使游戏达到完美的效果，侠客英雄传Ⅲ在音乐部分特地包给知名的音乐工作室——“将门狮子吼”制作。音乐中不仅收集古音乐的精华，更溶合了现代音乐曲风。



3 日 蚀

制作公司：富优资讯
出版公司：富峰群企业
游戏类型：SRPG
硬件要求：386 以上、SVGA、4M RAM、CD-ROM

不知读者们是否还记得两年前大宇发行的游戏——“战国策”，而开发该游戏 的工作小组在沉寂许久后，终于推出了第二款作品——“日蚀”。这款历史模拟游戏不同于“战国策”，“日蚀”的故事是建立在虚幻世界中。然而它还是一款战略游戏，只不过是一款融合了RPG 成份的战略游戏，其容量高达 300M。



在一般的游戏软件中，人物的各项属性都是以数值来代表的，因此往往忽略了生物存在的合理性，也往往无法深刻表达人物的个性。为了这原因，“日蚀”开发小组在规划游戏时，特地尽量让游戏中人物个性突出。正因为游戏中人物个性不同，使得游戏的内容也是采取多线的模式发展，但并非用人物的变换来代表多线式内容。

由于这个游戏采用 640×480×256 的高解析模式表示，因此给人颇舒服的感觉。至于游戏音乐的表现方面，“日蚀”的音乐制作是根据背景变化、人物出现、战斗过程、法术变幻等方面来设计的，其中包含游戏 43 章、47 种法术等等，都搭配着不同的音乐和音效。

在 AI 程式上，则表现在战术与战略两方面。在这部分，开发人员是以吸取前面所提的“战国策”的 AI 经验来加以改进，而发展出更为快速、更省记忆体空间的 AI 引擎。

此外，游戏在进行战斗攻击或施法时，不是以另开视窗的方式处理，而是以即时画面表现。

（上接 49 页）
金眼妖瞳”罗严塔尔率领三支舰队收复伊谢尔伦，莱因哈特亲率主力不顾一切进攻费沙自治领，要开辟第二战场。这次军事行动对同盟军至关重要，能不能挡住帝国军的攻势，决定着同盟军的命运。在伊谢尔伦，可以借助“雷神之锤”固守，而主力遥远，无法马上赶到费沙。此时的良策，是把费雪的高速舰队派往费沙，拖住帝国军，而在伊谢尔伦，尽快消灭来犯之敌，再向费沙增援。同时，在巴拉特要组织起大量舰队，迅速向费沙移动。这样，在费沙如何使用费雪成为关键。笔者的经验是，在费沙星系右下角，有一处有利地形，费雪的高速舰队，可以充分发挥高速作战的优势，又不被敌军包围。笔者曾以高超的游击战，以费雪一支舰队在费沙消灭帝国三支舰队，可谓精彩绝伦（不懈存取的缘故）。在这一时期中，有两名原帝国军官梅尔卡兹中将和舒奈德上尉，由于政变的失败而投奔了同盟军。梅尔卡兹能力很强，虽是客将，但可以把他作为得力将领放心使用。无论是同盟军还是帝国军，占领伊谢尔伦和费沙，就等于敲开了对方的大门，所以，“诸神的黄昏”必将惨烈空前。



到了 799 年的巴米利恩会战，已无话可说，帝国军已占有很大优势，同盟军大批领土失陷，伊谢尔伦要塞也丢了，只有做最后一次抵抗。自负的玩家可能尝试一下，向强大帝国军（电脑）挑战，来一次妙手回天。

总之，作战设计是《银英传Ⅱ》的最优秀特色之一，并且它还有相当不错的音效系统，除 FM 音源外，还支援 MIDI 音源，曲风则与卡通相同，采用古典交响乐，听起来有一种辉煌雄壮的感觉。

究竟是要重建统一宇宙的强大帝国，还是要推翻专制统治，建立自由民主的制度呢？全看玩家你如何在《银河英雄传说Ⅱ SP》中纵横捭阖了。

为了使广大读者及玩家有最大的参与自由和提供畅所欲言的机会，游戏畅谈栏目将登载游戏攻关经验、心得、体会，你可以把自己多年来取得的成果拿出来与大家分享。根据读者来信要求和来稿情况，本期刊登三国志Ⅳ评论集。我们将陆续组织这类专题评论，读者或作者大可不必为自己的稿件“争先”、“抢点”而担心。

浪花淘尽英雄

江苏·林宏

现在，我以刘备为例来说说《三国志Ⅳ》的一些基本战略。

第一期：刘备虽是兵微将寡，但周围没有强敌，第一个月便可大兵压境，令关、张二将各率精兵进攻乔瑁，乔瑁必闭关不出，此时不可与之硬碰，令二将轮番猛攻城门。一旦城门打开，便选择武力决斗，随便令关、张出马定可斩乔瑁于马下，此役可得精兵一万余人。再征兵两次后回平原，用同样方法将韩馥和孔融依次消灭(切记封锁敌撤军之路)。这样，不用几个月，刘备便可得兵5—6万。训练数月后，便不论强攻南皮还是围歼曹操，均游刃有余。

另外，在190年1月或2月，将刘备移至代县、晋阳一带可得大将赵云。

第二期：此时刘备附近空城很多，可在195年1月前，派将占领邻近各空城(不用带兵)，过1月，便可有一笔不小的横财可发。然后征兵数次后，可将张飞等将都调往徐州(因刘繇胆量很小，不用担心他进攻下邳)。然后令关羽率大军进攻吕布所守的濮阳。用攻乔瑁之法打开城门，与敌武力决胜。决战时切记用周仓打头阵，关、张二将殿阵。由于对方常使吕布打第一阵，这样可保后两仗不输，三战两胜，便可得吕布(此孙膑之法)及张辽等一批大将和几万精兵。这时刘备军威大振，扫荡中原，霸业可成。

第三期：由于刚开始，虽人才济济却军力薄弱，周围又无可扩兵之城。因此一开始就要与刘表结盟，然后约其共攻宛城，趁刘表出师之时一齐出兵。待到宛城，可按兵不动，坐观刘表战斗，两败俱伤时，我军趁机占领宛城(虽然不光彩，但也不失为好计)。然后在新野、宛城征兵数次后调全部兵马佯攻汉中，待开战之前撤至天水，然后可围住马腾，派关、张、赵出马与敌军三番决胜，定会无往而不胜。是役可得马腾大军和大将马超、庞德。以后定汉中、平西蜀必易如反掌。

第四期：这期刘备形势十分危险。四面强敌，将多兵少，虽可发展却也因为将领太多而带来开支过大，以至钱粮不足，曹操又日夜虎视耽耽，孙权虽野心不大，但也不容忽视。这期应先留万余人马守江夏，由诸葛孔明带关、张、赵三人先去平定长沙等郡，每城仍以老办法作战，可在半年内收得黄忠、魏延等大将且军马数万，再在这些城中征兵数次后全部放弃，专守江夏。到207年7月前，应该能拥有6—7万人马，这样曹操不敢轻易来袭。然而因为襄阳守军很多，且我军缺乏强弩之类利器(无力购买)，强攻一时难于攻克且伤亡必重，得不偿失。此时应和孙权联盟，并要求他合攻襄阳，到时定可坐收渔翁之利，兵不血刃地攻取重镇襄阳。以后，当沿历史足迹兴兵入川，成三分大势。

第五、六期：这二期，刘备军已无后顾之忧，可迅速组成强大军团，用闪电战的方式，从两翼进兵，把敌军聚而歼之。

以下是我几点经验之谈：

1. 要善于利用武力决胜的优势，这是迅速扩张兵力的重要法门。但切记要先查出敌军是否有会落石之人，否则由于前期尚无攻城利器，单靠人力甚慢，一旦对方使用落石之计，损失必重，就得不偿失了。

2. 要善于利用高层次的战略配合，如与盟军合攻或请蛮族人进攻，来达到战略目的。

3. 如果周围有空城而无力占领，可在每年12月或6月派一将领单身前去占领，下月再移动回来。这样，就可赚到一笔不小的财富。

4. 连弩和投石车的威力实在大，应尽可能早些拥有。以我的愚见，一支拥有六万连弩和三辆投石车的大军足以横扫天下。

“三国”论战

四川·严兴

下面是我用刘备第四期的攻略：

一开始，要赏赐部下武将，然后把所有可以埋伏的武将埋伏至襄阳。第二月，就由刘备亲率所有士兵进攻襄阳，曹军士气大丧，起码有三分之一士兵归你，自然马上退守襄阳。如果运气好，敌主将是你埋伏之人，更是大吉大利。曹军粮草、金钱全归你，士兵也大部归你。曹军自然退至江陵或新野。此时，手中起码有了3万以上大军，故技重施取江陵，自有张辽、荀攸等人才归顺，再由赵云、孔明为西部军，关羽、程昱或荀攸为东部军。每部军都保持四员大将、两支部队，然后把手中剩余武将埋伏至二部大军所要攻占之城内。这样每战除不损士兵外，人数还会增多。而且可以由埋伏的武将留守，下个月继续攻。到西部军取下荆州四郡后，把黄忠、魏延等埋伏至新野，刘备亲率中部军占新野，有庞统相助，中路军由新野至宛城，西部军自永安打至西凉。东部横扫扬州，自北海而上，横扫半壁江山。213年9月，三部军会合洛阳，天下一统。根本未用强弓、攻城，只用埋伏一计，削敌而充己，何乐而不为（我未征一兵一卒，而自战争结束已有二十万大军云集洛阳，未造一弓一矛而有数千军马，九百多强弓）。

对《三国志Ⅳ》的几点补充

湖南·小豆丁

一、君主的选择

对于初学者，曹操无疑是最佳选择。因为无论哪个时期，曹操手下都是兵多将广，特别是后期曹氏控制半个中国，而想要增加游戏的难度，则可在开始选择较弱小的君主，如第一个时期的孔秀或乔瑁，这两位君主最初都只有一个人。

下面主要介绍选择新君主的一些方法。

第一期：最佳选择地许昌，君主设计40岁，统率65、武力65、智力65、政治100、魅力90（或政治、魅力各95），登用的武将只需一名军师，其余四名设计成统御力和武力都超过90的将军（最好有三人武力99），因为这一期，可以在许昌登用到荀彧和荀攸，然后流言董卓麾下的吕布，再让君主以魅惑的方法登用过来，同时全力发展技术（用新君主政治力100，用荀攸政治力94），待到技术超过80，制造出一部攻城车，用吕布等武将练出一支2万人的精锐之师，然后凭借攻城车将敌人的城门撞开后，选择武力决胜负，由于拥有吕布，你将天下无敌。因为第一期的君主多，通常君主只占领一个城市，故这套办法很管用。

这一期还可以选择代县或晋阳，这时君主应设计成统御为100，这样一开始就有1万5千兵，在代县可登用到张辽，在晋阳可登用到赵云。所以这时君主设计的新武将应有4名军师或侍中。然后灭掉韩馥即可达许昌，再按第一种玩法发展下去。

第二期：仍然选择许昌，这一次君主统御力应为100，这时可找到典韦，再用七八个月征兵同时训练出一支2500的部队，直扑曹操。注意这时只盯住曹操打，其余人不必理会，这就可俘获一大帮文臣武将，这些武将将成为你称霸的资本。

第三期：选择宛城，直扑刘备，与前文方法基本相同。

第四期：选择谯郡。此时君主选择政治100、魅力90，再多登用侍中。这时许昌只有司马朗一人镇守，可用1000金由君主魅惑，陈留的司马懿也可以登过来，并得到许昌丰足的金、粮和士兵。由于在曹操后方，大多数城市都由一人镇守，均可先流言，再用1000金，君主魅惑，兵不血刃地取得大片土地。

这一期，还可选择寿春。先让手下武将分散到周围空城，疯狂征兵，集中至寿春训练，二个月后起兵攻打庐江，然后抢在曹操之前攻下江夏，此时已获得孙、刘的战将谋臣二三十人，足以成就大业。

第五、六期均只有三个空城可选：西凉、襄阳、桂阳。第五期应选襄平、北平守将可用1000金登得，至少可获得2万余士兵，晋阳、代县、平原、南皮均只有一人镇守，可用流言加1000金加魅惑而取得河北诸郡。

第六期应选桂阳，此时零陵太守顾雍已69岁，235

年6月之前会死去，零陵即成空城，占领后可得到七八千兵，足以攻打长沙，成就宏图霸业。此时注意进贡南蛮王，以防孙权邀请南蛮王攻打你。

二、一些小的技巧

1. 称帝：当皇帝莫过于《三国志Ⅳ》中最辉煌的事，此时应在235年之前占据22个城市(或以上)，拥有玉玺和侍中一起在洛阳即可。

2. 增加功能：登用人才时最苦恼的就是有才能的武将太少，其实可以在访问的时候增加功能，遇上司马徽、许子将、于吉等人时可以先储存，再访问，未果时再读取进度，再访问反复几次便可增加一项功能。像诸葛亮很快就可以加骑兵、弓兵和雷击，成为全才。访问还可以延寿(华佗、普净、于吉等)，马钧还可以一次增加技术力15—20点。

三、一个秘方

你想让新君主的统率力高达255吗?你想让新武将具有全部能力吗? 下面告诉各位玩友一个秘方。

首先，在登录新武将时，随意地取一些数值按统率、武力、智力、政治、魅力的顺序记下来，如(70、70、70、70、70)。进入PCTOOLS，寻找一个NBDATA.S4的文件，按下F键，荧屏上就会出现两个方括号，按F1键，使光标移至下面一个方括号，再键入那一组数据的十六进制值，如(70、70、70、70、70)在16进制为(46、46、46、46、46)。注意不加任何标点、不空格，以紧凑格式键入，再按回车键，然后按E键，荧屏上就会出现一个数表，在这个数表中找到连续五个46，即刚才键入的那一组数，可以任意改动这五个数，如把第一个46改成FF，统率力就变成255，依此类推。再在这五个数后间隔六个数将有一个FF，将这个FF后的四个数改成FF,F1,FF,07(不加标点)，再按下F5键，经过这番处理后，新武将将具备全部能力。

注意：统率255，开始将带出30500兵，魅力255，开始时民忠将高达147，这时要疯狂征兵，因为第二年一月民忠将落至100。再有，武力不要过高，否则单挑时将无人应战，政治力也不要太高，如超过200，则搞内政时，即使一个月花掉9999金，也不增加一点。内政的最佳组合是一个政治为150，一个90，这样配合一个月只花4金，而内政却上3—5点。

我论三国志Ⅳ

耿维英

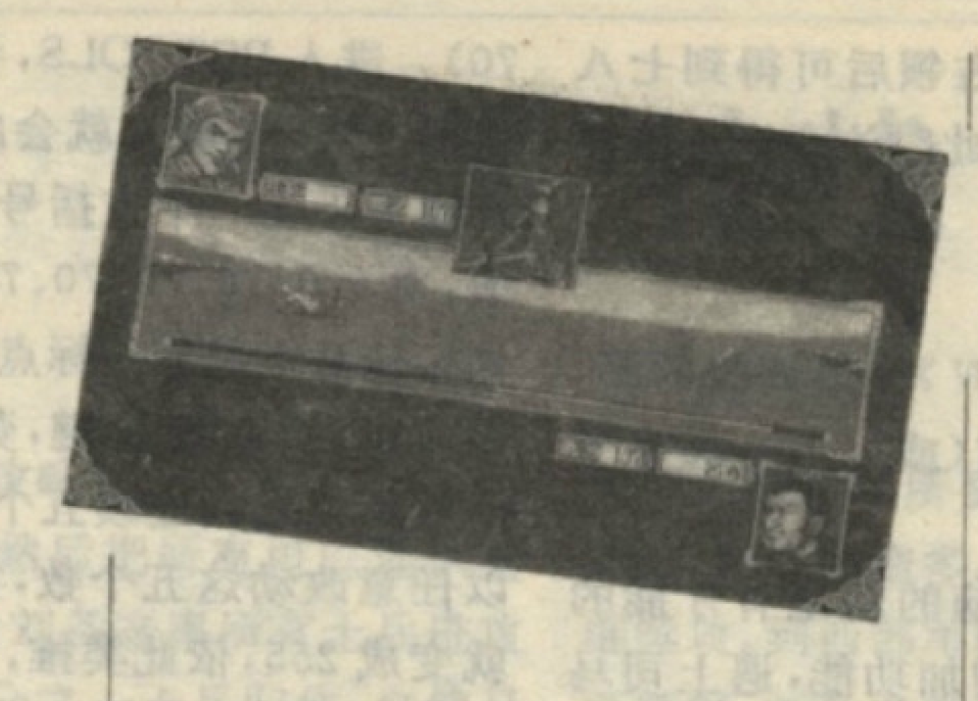
要打仗就要有士兵，那么，就先从征兵谈起。在大城市中驻下文武两员大将，武将征兵，文官运送，非常方便，根本不用管人民造不造反，就是要穷兵黩武。训练士兵时，可几人同时进行。士兵练好，就该开战了。出战时，带领智将和勇将，弓箭有无均可。对战中，要根据天气、风向、山势、兵力对比及布署来决定对策。知己知彼，百战不殆。天时、地利、人和成竹在胸，不愁不打胜仗。天晴且风向合适就用火计，如在山上就用落石。被敌人逼住，就用内讧。切忌一上来就死打硬拼，此乃下下策(敌人兵力极少时除外)。而且，使用计谋也有讲究。放火后，可用一支小部队困截敌人，就是被火烧到也要坚持。落石后，不能够马上恢复，就先让友军顶上，到时让敌人吃尽苦头，抓住时机爬上山去，给山下之敌以痛击。如果事先挖好了陷井，就引着敌人一步步走入圈套。天变、风变、火计可谓连招，敌人被火困住后，不出几日便会溃不成军。若是敌人逃过河去，就下场暴雨把火熄灭，马上雨转天晴，姜太公钩鱼，专等敌人上钩。一旦掌握雷击之技，可说是威力无穷(只有暴雨后，才可使用，且友军尽量少而分散，避免误伤)。至于弓箭，也很有用，不仅可大量杀伤敌人，也可使将领增长能力。若将领武力很高，可时不时单独挑战，就算打仗时没占到便宜，抓几个俘虏也不错嘛!

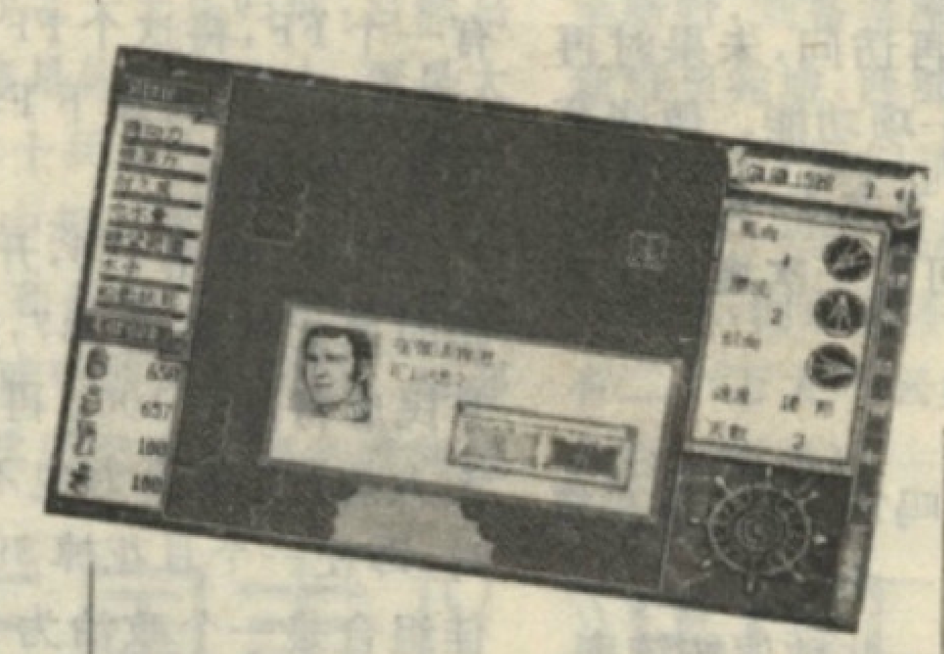
我对战争的体会可概括为：以计为上，以强凌弱，以少胜多，以战养兵。以少胜多，古来有之，就是带着新兵出战也不用太担心，只要方法得当，照样百战百胜。本人曾经让张飞带着几百人去攻打张鲁的汉中(守军一万多人)。冒着城下滚滚落石，楞是花了两个月把城门砸开，武力取胜，全城上下全做了俘虏。据我的经验，根本就没必要治理城市或是制造武器。“没有吃，没有穿，敌人给我们送上前；没有枪，没有炮，敌人给我们造”——只要战术得当，兵、训练度、士气、粮、金、兵器均可获得或增长。此中乐趣只有亲身体会才可知晓。

最后，把秘诀告诉大家：上述方法反复使用即可。刘皇叔就是这么统一天下的。但愿各位能在玩三国Ⅳ中体会无限乐趣。

TOP TEN

GAME 龙虎榜











1. 三国志Ⅳ

（87 票　→　光荣）

看来“三国志”在玩家们心目中的地位是非常高的，上期榜上的花魁，这期又稳坐宝座，着实根基扎实。况且票数凭空翻番，下期冠军是否还是它呢？那就得看您是否还支持它喽。

2. 大航海时代Ⅱ

（67 票　→　光荣）

亚军竟然也蝉联！没办法，玩家们的眼睛是雪亮的！但它的票数却低于冠军 20 票，是玩腻了，还是……

3. 轩辕剑外传——枫之舞

（61 票　↑　大宇）

辅子澈一干人慢慢地冒险了一个月，练功数次，看来确有长进，在高手如云的 GAME 中爬上了一名，恭喜了！

4. 毁灭战士Ⅱ（DOOM Ⅱ）

（48 票　↑　id SOFTWARE）

暴力和血腥，哎！满眼都是，可它也爬上了一名。本以为它不会再上榜了，谁料……看来它要长驻了，但愿各位的本性仍善。

5. 仙剑奇侠传

（41 票　↑　大宇）

姗姗来迟的此款大宇公司的最新力作在本月榜单上有着惊人的成绩，从 20 名榜外一跃成为第 5。的确，一样的文化气氛能使玩家在玩的同时产生共鸣。此时，您已不仅是在操纵着李逍遥了，你与李逍遥之间早已没有界限，同喜同悲地参与，这正是 GAME 与其它软件的根本区别。

6. 太阁立志传

（40 票 → 光荣）

因为此款 GAME 的续作已出，看来它的底气也不太足了，下月它是一鼓作气再向上升；或是从此回天乏术？我也判断不了，只能让你来选择了。



6. 美少女梦工场 Ⅱ

（40 票 ↓ 精讯）

"父亲"们看来当倦了父亲，成天没完没了地调教，可"女儿"就是不成材，这谁也受不了。连我那以前天天玩它的表妹都烦了。

8. 天使帝国 Ⅱ

（36 票 ↓ 大宇）

日下战棋类 GAME 太多了，您一定玩不过来。我其实挺烦这种一点点儿打的 GAME 的，这和 MD 上的"梦幻模拟战"有区别吗？好在可以用 GB。

9. 三国志之武将争霸 Ⅱ

（26 票 ↑ 熊猫）

刘、关、张三位豪杰的故事看来还不够多，于是乎，再让他们象街头霸王们一般地去斯杀。我只好承认自己小脑太逊，因为那些招式实在让人头痛，看来我得"补课"了。

10. 倚天屠龙记

（25 票 ↑ 软体世界）

张无忌在这段时间内好象又大红大紫了，从香港无线翡翠台的黄金档连续剧，到时下的 GAME 榜单上。不知您是否让他安然无恙地闯过了一个又一个的难关了呢。

11 至 20 名的排行榜：

11. 明星志愿 （24 票 ↓）
12. 轩辕剑 Ⅱ （23 票 ↓）
13. 模拟城市 2000 （22 票 ↑）(SIM CITY 2000)
14. 鹿鼎记 （21 票 →）
14. 鬼屋魔影 Ⅱ （21 票 ↓）(ALONE IN THE DARK2)
14. 龙争虎斗 Ⅱ （21 票 ↑）(MORTAL KOMBAT2)
17. 凯兰迪亚传奇 Ⅱ （20 票 ↓）(KYRANDIA BOOK 2)
18. 狮王 （19 票 ↓）(LION KING)
18. 龙骑士 Ⅲ （19 票 ↓）(DRAGON KNIGHT 3)
20. 太阁立志传 Ⅱ （17 票 ↑）
20. 中国 （17 票 ↑）



十月榜评

捏着厚厚的一扎信封上注明“TOP TEN”字样的信的我开始静下心来俯身桌前写这篇榜评，笔在动，心也在动，被玩家们的热情深深地打动。

九月榜首的“三国志Ⅳ”十月榜上仍独占花魁，让人欣喜的是它的票数从40票升至87票，看来一个经典的游戏是会让各位玩家很快达成共识，这也正是排行榜的感性所在。

让我们由感性进入理性，透过现象看看本质吧。本期榜上SLG占有了五名，RPG三名，ACT二名；5个上升的GAME，2个下降的GAME，三个GAME没变动。榜上GAME中光荣公司占有三席，大宇公司占有三席，与光荣平分秋色。光荣以SLG见长，而大宇则以其“大宇”风格的RPG站稳脚跟。从此中我们可以得知，GAME并不都是外国的好，中华文化渊源流长，将其溶于GAME，势必会让玩家们耳目一新。

总是不见其真面目的“仙剑奇侠传”终于在强手如林之中脱颖而出，以其浪漫、曲折的剧情，流畅的手笔，优美的音乐，稳稳地踞于第五名。总是忙于打斗的您是否有心去为李逍遥的爱情而奔波呢？总是在PC旁熬红眼的您，是否从此听起了辛晓琪的“领悟”？

尾随“毁灭战士Ⅱ”，“三国志之武将争霸Ⅱ”进人榜单，榜上ACT类多了一名。我总是对过于暴力的GAME敬而远之，但愿各位仅仅是玩玩而已，千万别沾上打斗习气。

美少女们随着“酒吧文化”的渗入开始出现在PC上。大得占据了半个脸的眼睛、秀美的长发、性感的身段、可爱的举止构成一个完美的形象。但本期榜上两个下降的GAME均是以美少女为主角的GAME。是不是您厌恶了这种夸张画法的美少女呢？与其仅在美工上下功夫，不如双管齐下，一手抓美工一手抓内涵。

不知是玩家们都是天生的帅才亦或别的领袖，不知疲倦地用SLG攻城掠地之余，可否想过试试更动大脑的AVG？这只不过是BY THE WAY（顺便一说）。

本期榜单的幕后是二百多封投榜者的热情和他们对我们的支持，我在此多谢了。为了更好地搞好“TOP TEN”我向大家提出几个建议：

1. 因为工作量实在太大，故希望各位玩家投榜时务必在信封正面左下角写上“TOP TEN”字样。所选游戏的大名请您写于信封背面或明信片上，千万别写在信纸上，每次拆信真的很麻烦。

2. 一次来信最多票选十个GAME，可以少选。

3. 为了让奖品顺利到达幸运读者手中，请您在信封正面右下角写清您的地址、姓名及邮编，切！

4. 如果您可以为幸运读者提供奖品（内容不限，但最好是有关PC GAME的奖品），请您与《大众软件》杂志社联系。对您和您单位的无私及对玩家们的支持，我不胜感激。

5. 若您的公司有新的GAME想推荐上榜也请您与《大众软件》杂志社联系。

6. 希望您继续支持“TOP TEN”。下期，我们不仅要产生出十一月的榜单，更要有一个季度总排行哟！

十月，京城里歌舞升平；
深秋，PC中“鸡犬”不宁。

北京第二外国语学院
钟以山

幸运读者名单

1. **汤济清** 江苏省宜兴市大浦乡洋岸村
2. **刘晶捷** 北京市西城后楼胡同3号
3. **陈　亮** 云南省昆明市前卫路119号四单元
4. **陈劲松** 安徽省合肥市邮政局基建科
5. **陈　耿** 北京清华大学西南15—1—301
6. **杜有庆** 北京海淀中科院半导体所10楼
7. **刘振江** 上海市场中路75号
8. **刘　帆** 中国人民银行武汉市分行货币发行处
9. **丁　乔** 四川省重庆市南开中学高96级5班
10. **郝永利** 北京市崇文区东英食胡同45号

注：以上幸运者的产生我们是依据读者投票的命中率和发信邮戳为准。本期幸运者的礼品为本刊20型纪念券一张，它的使用方法您可参阅本刊第1、2期中第33页上的说明。


SPACE WAR SIMULATION
銀河英雄伝説
III
SP

天外



天外

秦兵

秦皇麾下精锐的甲卫

秦将



天外秦军的将领负责缉拿抗秦分子

秦皇陵



纪念

5

三好电脑厅邮购价目表

次世代	土星（带1张碟、一个手柄）	3900元
	手柄500元，记忆卡450元，视盘卡2500元	
	PLAY STATION（带1张碟、一个手柄）	3900元
	手柄750元，记忆卡450元	
	NEO・GEO・CD（带1张碟、两个手柄）	3300元
	3DO（松下第二代，一个手柄）	2900元
	手柄230元，S端子线80元，视盘卡2600元	
	PC-FX(NEC)一个手柄	4500元
	手柄500元	
	PC-E(NEC)一个手柄	2300元
	32位机制转350元，220V-110V变压器100元	
超任	超任CD（带4张碟）	2300元
	超任主机（日版原装P-I制）一个手柄	1300元
	超任主机（美版原装NTSC制）一个手柄	1250元
	超任主机（美版组装NTSC制）一个手柄	950元
	GAMEBOY（手持机）	600元
	UFO磁碟机（34M）	2230元
	博士七磁碟机（16M）	1700元
	博士七磁碟机（32M）	2400元
	16M扩展（NEC）	700元
	超任制转180元，AV线30元，S端子线80元	
	超任大手柄190元，超任手柄80元，	
世嘉	世嘉二型（原装）	950元
	世嘉二型（组装）	800元
	世嘉一型 16-BIT	650元
	32-X(SEGA)	1900元
	GAME GEAR(SEGA)带天线	2000元
	世嘉大手柄（煌）270元，世嘉小手柄（六键）55元，	
软件	土星CD每片750元，3DO CD每片90元	
	游戏站（PLAY STATION） CD每片800元	

以上价格含邮费，款到三日内快件发货。

邮编：100038　联系人：金增辉
地址：北京复兴路15号（科苑商城内）
电话：(010)8515544转2087或2014
传真：(010)4046244

SNK代理－三好电脑厅
特别推出：NEO-GEO-CD
主机（带一张饿狼传说3代原版光盘）
零售：3300元　批发：3000元
原版软件：与盗版同价　每片150元

SUPER STREET FIGHTER II TURBO™

THE GREATEST ~~ARCADE~~ GAME IN HISTORY



MORTAL KOMEDY II



- 图像溶合工具
- 电脑多媒体浅谈(二)
- 凯兰迪亚传奇III
- 杀人月
- 银河英雄传说III

刊号: ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN　邮发代号:82-726　定价:4.80元